

Fakultät Medien

Grau, Martin

# **Onlinetools zur Kooperation bei Filmproduktionen**

**– Bachelorarbeit –**

Hochschule Mittweida (FH) – University of Applied Sciences

**Mittweida, August 2009**

Fakultät Medien

Grau, Martin

# **Onlinetools zur Kooperation bei Filmproduktionen**

– eingereicht als Bachelorarbeit –  
Hochschule Mittweida (FH) – University of Applied Sciences

Erstprüfer: Prof. Dr. phil. Ludwig Hilmer  
Zweitprüfer: B.Eng. Tino Kreßner

**Mittweida, August 2009**

## **Bibliografische Beschreibung**

Grau, Martin

Onlinetools zur Kooperation bei Filmproduktionen – 2009 – 151 Seiten. Mittweida, Hochschule Mittweida (FH), Fakultät Medien, Bachelorarbeit

## **Referat**

Seit der Entwicklung des Internets haben zahlreiche Onlinetools immer wieder für Aufsehen gesorgt. Nicht nur Onlinechats sondern auch unzählig andere Anwendungen ermöglichen mittlerweile die Kommunikation zwischen Menschen rund um den Erdball. Viele dieser Tools helfen dabei orts- und zeitunabhängig miteinander zu arbeiten, zu entwickeln oder einfach gemeinsam etwas zu schaffen. Großer Vorteil dieser Anwendungen ist, dass diese zumeist plattformunabhängig und preisgünstig zu nutzen sind.

In dieser Arbeit wird untersucht, ob und wie sich mit diesen Tools die Workflows bei einer Filmproduktion optimieren lassen. Konkreter werden in allen Produktionsabschnitten verschiedene Lösungsansätze für gemeinschaftliches Arbeiten analysiert und es wird getestet, wie diese Ansätze in den klassischen Produktionsablauf integriert werden könnten. Zudem werden neue Möglichkeiten der Zusammenarbeit vorgestellt.

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung .....</b>	<b>11</b>
1.1	Problemstellung.....	11
1.2	Vorgehensweise .....	12
1.3	Ziele dieser Arbeit.....	13
1.4	Zielgruppe dieser Arbeit.....	13
<b>2</b>	<b>Workflows einer Filmproduktion .....</b>	<b>14</b>
2.1	Verschiedene Abteilungen arbeiten zusammen.....	14
2.1.1	Die Kreativabteilung .....	14
2.1.2	Die Organisationsabteilung.....	15
2.2	Die klassische Kommunikation im Team .....	17
2.2.1	Die Kommunikation in der Stoffentwicklung .....	17
2.2.2	Die Kommunikation in der Projektentwicklung.....	20
2.2.3	Die Kommunikation während der Produktion .....	23
2.2.4	Die Kommunikation während der Nachbereitung.....	26
2.3	Einschätzung der klassischen Kommunikation .....	27
2.3.1	Stärken der klassischen Kommunikation .....	27
2.3.2	Schwächen der klassischen Kommunikation.....	29
2.3.3	Potentiale der klassischen Kommunikation .....	30
<b>3</b>	<b>Onlinetools zur Optimierung von Filmproduktionen .....</b>	<b>31</b>
3.1	Onlinetools für die Filmproduktion.....	31
3.1.1	Portale .....	31
3.1.1.1	Crew-United.com .....	31
3.1.1.2	Schauspielervideos.....	35
3.1.1.3	New Talent von Movie-College.com .....	37
3.1.1.4	Forum und Kleinanzeigen von Regie.de .....	39
3.1.1.5	Pitch-Point .....	41
3.1.1.6	Production und Location Guide von der MDM .....	43
3.1.2	Programme zur Planung und Entwicklung.....	45
3.1.2.1	Preproducer .....	45
3.1.2.2	Celtx .....	50

3.1.3	Unkonventionell und Networking .....	51
3.1.3.1	Plotbot.....	51
3.1.3.2	Wreck A Movie.....	53
3.1.3.3	Poptent.....	55
3.1.3.4	Bewegende-Bilder.net.....	57
3.1.4	Einschätzung aktueller Onlinetools .....	60
3.2	Onlinetools mit Potential zum Einsatz bei Filmproduktionen .....	61
3.2.1	Social Communities .....	61
3.2.2	Groupware und Personal Information Manager .....	65
3.2.3	Instant Messenger .....	68
3.2.4	Weblogs.....	72
3.2.5	Dokumenten- und Datenaustauschdienste .....	74
3.2.6	Wikis .....	77
3.3	Die Konstruktion eines optimalen Tools als Zusammenfassung .....	78
3.4	Risiken, Gefahren und Einschränkungen von Onlinetools.....	82
<b>4</b>	<b>Anwendungskonzept von Onlinetools auf die Filmproduktion „Hinter dem Horizont“ .....</b>	<b>85</b>
4.1	Anwendung in der Stoffentwicklung.....	85
4.2	Anwendung in der Projektentwicklung.....	86
4.3	Anwendung in der Produktion .....	88
4.4	Anwendung in der Nachbereitung.....	89
<b>5</b>	<b>Schlussbetrachtung .....</b>	<b>91</b>
5.1	Zusammenfassung und Erkenntnisse.....	91
5.2	Übersicht der Onlinetools .....	94
<b>6</b>	<b>Literaturverzeichnis.....</b>	<b>100</b>
6.1	Fachbücher.....	100
6.2	Unveröffentlichte Arbeiten .....	101
6.3	Zeitschriftenartikel.....	101
6.4	Internetquellen.....	102
6.5	Persönlicher Kontakt.....	114
<b>7</b>	<b>Anlage.....</b>	<b>115</b>

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1:	Hierarchien in der Organisationsabteilung .....	17
Abbildung 2:	Beispiel eines Storyboards .....	22
Abbildung 3:	„Part-Member“-Profil auf <i>Crew-United</i> .....	33
Abbildung 4:	Die Profiauswahl für Caster bei <i>Schauspielervideos</i> .....	36
Abbildung 5:	<i>New Talent</i> Projektausschreibungen .....	39
Abbildung 6:	Der Kleinanzeigenmarkt bei <i>Regie.de</i> .....	40
Abbildung 7:	Die Themen im Forum von <i>Regie.de</i> .....	41
Abbildung 8:	Ein Neues Projekt auf <i>Pitch-Point</i> .....	42
Abbildung 9:	<i>MDM Location Guide</i> : Ausschnitt aus der Beschreibung eines Gutshofs.....	44
Abbildung 10:	Neuer Drehbucheditor des <i>PreProducers</i> in der kommenden Version.....	49
Abbildung 11:	Die Suche nach Drehbüchern zum gemeinschaftlichen Arbeiten bei <i>Plotbot</i> .....	52
Abbildung 12:	Übersicht der Projekte auf <i>Wreckamovie.com</i> .....	54
Abbildung 13:	Ausschreibungen bei <i>Poptent</i> .....	56
Abbildung 14:	Ein Profil bei <i>Bewegende-Bilder.net</i> .....	57
Abbildung 15:	Beispielfilmprojekt im Projektmanagement auf <i>Bewegende-Bilder.net</i> .....	59
Abbildung 16:	Eine Filmemacher <i>StudiVZ</i> -Gruppe.....	64
Abbildung 17:	Projektmanagementtool bei <i>more.groupware</i> .....	66
Abbildung 18:	Terminverwaltung mit <i>Chandler</i> .....	67
Abbildung 19:	Chatfenster eines Instant Messengers ( <i>ICQ</i> ) .....	68
Abbildung 20:	Beim Videoschnitt über <i>Skype</i> kommunizieren.....	71
Abbildung 21:	Produktionsinfos mit <i>Twitter</i> senden .....	73
Abbildung 22:	Officeanwendungen im Browser nutzen ( <i>Google docs</i> ).....	74

<i>Abbildung 23:</i>	Rechteverteilung von hochgeladenen Videos ( <i>Vimeo</i> ) .....	76
<i>Abbildung 24:</i>	Gastzugang auf die Ordner eines VFX-Producers bei <i>MyDrive</i> .....	77

## Tabellenverzeichnis

<i>Tabelle 1:</i>	Die wichtigsten Kommandos am Filmset .....	25
<i>Tabelle 2:</i>	Die Funktionen von <i>Crew-United</i> .....	32
<i>Tabelle 3:</i>	Die Funktionen von <i>New Talent (Movie-College)</i> .....	38
<i>Tabelle 4:</i>	Funktionen des <i>PreProducers</i> .....	47
<i>Tabelle 5:</i>	Die Funktionen von <i>Celtx</i> .....	50
<i>Tabelle 6:</i>	Die Funktionen der Community <i>Bewegende-Bilder.net</i> .....	58
<i>Tabelle 7:</i>	Funktionen von Social Communities.....	62
<i>Tabelle 8:</i>	Die Funktionen von <i>Skype</i> .....	69
<i>Tabelle 9:</i>	Onlinetools der Stoffentwicklung zu „Hinter dem Horizont“ .....	86
<i>Tabelle 10:</i>	Onlinetools der Projektentwicklung zu „Hinter dem Horizont“ .....	88
<i>Tabelle 11:</i>	Onlinetools während der Dreharbeiten zu „Hinter dem Horizont“ .....	89
<i>Tabelle 12:</i>	Onlinetools der Nachbereitung zu „Hinter dem Horizont“ .....	90
<i>Tabelle 13:</i>	Übersicht Onlinetools für die Stoffentwicklung .....	94
<i>Tabelle 14:</i>	Übersicht Onlinetools für die Projektentwicklung (Teil 1) .....	95
<i>Tabelle 15:</i>	Übersicht Onlinetools für die Projektentwicklung (Teil 2) .....	96
<i>Tabelle 16:</i>	Übersicht Onlinetools für die Dreharbeiten.....	97
<i>Tabelle 17:</i>	Übersicht Onlinetools für die Nachbereitung.....	98
<i>Tabelle 18:</i>	Übersicht sonstige Onlinetools.....	99



## **Abkürzungsverzeichnis**

- AIM = AOL Instant Messenger (Instant Messenger Programm)
- AOL = American Online (Amerikanisches Onlinedienstleistungsunternehmen)
- CGI = Computer Generated Imagery (3D-Computerbilder im Zusammenhang mit Visuellen Effekten)
- ICQ = I seek you (Instant Messenger Programm)
- IRC = Internet Relay Chat (Variante des Onlinechats)
- LOI = Letter of Intent (meist Vorvertrag/Absichtserklärung zur Zusammenarbeit)
- PDF = Portable Document Format (Dokumentenformat, welches von Adobe entwickelt wurde)
- RSS = Really Simple Syndication (Dateiformat und Service um Inhalte von Webseiten zu abonnieren)
- PIM = Personal Information Manager (Programm für Kontakte, Termine, Aufgaben, Notizen und E-Mail)
- SMS = Short Message Service (Kurzmitteilungsdienst, um Text über das Handy- oder Festnetz zu schicken)
- URL = Uniform Resource Locator (Allgemeiner Ausdruck für eine Adresse im Internet)
- VFX = Visual Effects (Visuelle Effekte sind Effekte, welche in der Nachbereitung in den Film eingefügt werden)
- VoIP = Voice over Internet Protocol (Internetdienst, der Telefonate über das Internet ermöglicht)

## **Vorwort und Danksagungen**

Während meiner Arbeit am Filmset oder auch im Filmproduktionsbüro bei verschiedensten Unternehmen konnte ich Erfahrungen sammeln, konnte ich am eigenen Leib erfahren, wie wichtig die Kommunikation beim Zusammenarbeiten ist. Dabei könnten kleine Dinge im Kommunikationsverhalten viele Arbeitsabläufe verbessern und dabei sogar Kosten sparen. Mit der vorliegenden Arbeit konnte ich nun zum einen mein großes Interesse an Filmproduktionen und zum Anderen meine Affinität zu Onlinemedien zusammenbringen. Durch diese Arbeit kam ich mit vielen Filmemachern und jungen Kreativen zusammen und konnte mit Ihnen Erfahrungen austauschen.

Deshalb möchte ich vor allem den Leuten danken, die mit Ihrer uneingeschränkten Hilfsbereitschaft meine Arbeit unterstützt haben. Dazu zählt an erster Stelle Tino Kreßner, der dieses Thema in meinem Kopf entstehen ließ und mir die Möglichkeit gab mit diesem Thema meine Interessengebiete zu verknüpfen. Ebenso Professor Ludwig Hilmer, der mich aufgeschlossen, mit immer einem guten Tipp bei dieser Arbeit betreute. Desweiteren Danke ich dem gesamten Team von Schauspielervideos – speziell David Althammer, Sonja Krause und Christiane Fierke für Ihre Hilfe. Weiterer Dank geht an Alexander Becker, Philipp Delph, Daniel Helgenberger, Sven Hoernich, Dietmar Krause, Jan-Patrick Kluge, Kirstin Wille, Sören Schaller, Daniel Remler, Steven Sherlock und Judith Ohme, welche mir bei vielen Fragen weitergeholfen haben.

Auch hinter dem Projekt „Hinter dem Horizont“, für das in dieser Arbeit ein Anwendungskonzept für Onlinetools entstanden ist, gibt es viele Unterstützer und Freunde. Für die uneingeschränkte Hilfe und Unterstützung von Gerrit-Daniel Neuhaus und Sören Beseler, die tausende Kilometer für das Projekt in Kauf nehmen und immer wieder Ideen einbringen, bin ich sehr dankbar.

Zum Schluss möchte ich auch meinen guten Freunden und Verwandten danken, die mich immer wieder bei sich aufnehmen und mich nicht vergessen, auch wenn ich für verschiedene Projekte über Monate hinweg kaum Kontakt halten kann. Sie holen mich zurück und öffnen mir die Augen für so viele Dinge. An dieser Stelle: Dank an Silvia Grau, Conrad Carl, Sven Kalbitz und Hendrik Jahn.

*Martin Grau, August 2009 in Mittweida*

## 1 Einleitung

### 1.1 Problemstellung

Ambitionierte Filmemacher suchen täglich in Portalen wie Crew-United<sup>1</sup> nach Unterstützern und Produzenten, um Ihre Ideen zu verwirklichen. Meist spielt Geld eine große Rolle, denn die Unterstützung darf nichts kosten. Gestützt werden diese No- oder Low-Budget Produktionen von immer günstig werdender Aufnahmetechnik.<sup>2</sup> So entstehen Kurz- und Langfilme Jahr für Jahr, bei denen nur ein Bruchteil der tatsächlichen Kosten eingespielt wird. Trotzdem kämpfen sich immer mehr Produktionen zur schlussendlichen Kinoauswertung. Seit Jahren steigt die Anzahl ausgestrahlter Kinofilme in Deutschland. Im Jahr 2004 waren 121 deutsche Filme in den Kinos zu sehen, seitdem stieg die Anzahl um nahezu 50 Prozent auf 185 Filme im Jahr 2008 an.<sup>3</sup>

Die Budgets reichen von wenigen tausend Euro, bei Low Budget Filmen<sup>4</sup>, bis hin zu hundert Millionen Euro, für sogenannte Blockbuster<sup>5</sup>. Um Kosten zu sparen setzen immer mehr Filmproduktionen neben der freiwilligen Aufopferung<sup>6</sup> von Teammitgliedern auch auf immer kürzere Produktionszeiträume<sup>7</sup>. Dabei lässt sich dieses Phänomen nicht nur auf Low- und No-Budget Projekte beschränken, denn Kosten müssen überall gespart werden. Um kürzere Produktionszeiträume zu nutzen, müssen diese immer explizit geplant und vorbereitet werden. Der gesamte Produktionsprozess von der Idee bis zum Schnitt muss organisiert und geplant werden, um den Anforderungen an einen Film gerecht zu werden. Unterstützung liefern Computerprogramme, um zu planen und zu organisieren. Diese Programme sind für No- und Lowbudget-Produktionen nicht rentabel, weil Sie einen sehr hohen Anschaffungspreis haben.<sup>8</sup> Auch in Deutschland gibt es eine ganze Palette an Softwarepaketen, die das Arbeiten erleichtern sollen. Verursacht durch unterschiedliche Programme und Standards können die Kollegen aber oft nur über Umwege gut zusammenarbeiten. Kommunikation und Zusammenarbeiten sind dabei die Stichworte, die im Mittelpunkt der Betrachtungen stehen.

---

<sup>1</sup> Im Internet unter [www.crew-united.com](http://www.crew-united.com)

<sup>2</sup> Vgl. am Beispiel Film&TV Kameramann 04/2009, 14-21

<sup>3</sup> Vgl. Ffa.de: FFA Info 01/2009 (PDF), 11, abgerufen am 01. Juli 2009

<sup>4</sup> Vgl. Soyowann.com: Soyowannamake a Low-Budget-Movie?, abgerufen am 05. August 2009

<sup>5</sup> Vgl. am Beispiel Spiderman 2 Guardian.co.uk 2004: Anatomy of a blockbuster, abgerufen am 05. August 2009

<sup>6</sup> Vgl. Crew-united.com: Jobs: No-Budget-Angebote, abgerufen am 03. August 2009

<sup>7</sup> Vgl. Casting-network.de 2007: Drei Kölner Schauspieleragenturen beziehen Stellung!, abgerufen am 03. August 2009

<sup>8</sup> Vgl. am Beispiel Movie Beispiel Entertainmentpartners.com: Online Store, abgerufen am 23. Juni 2009

## 1.2 Vorgehensweise

Im ersten Hauptkapitel, Kapitel 2, dieser Arbeit werden die Grundlagen der Filmproduktion erläutert, die wichtigsten Figuren vorgestellt und deren Aufgabenbereiche grob zusammengefasst. Desweiteren wird erläutert, wie genau die Beteiligten zusammenarbeiten und wie deren Kommunikation auf klassische Art und Weise funktioniert. Dabei werden Probleme erkannt, erläutert und exemplarisch Lösungsansätze aufgezeigt.

In dem folgenden Kapitel 3 werden Onlinetools untersucht. Bereits vorhandene Programme, die speziell für die Filmproduktion ausgelegt sind, sollen analysiert und auf ihre Einsetzbarkeit überprüft werden. Dafür werden die Tools mit fiktiven Musterprojekten ausprobiert und deren Schwächen und Stärken zusammenfassend dargestellt. Zu den Programmen, welche speziell für Filmarbeiten konzipiert sind, gibt es andere Anwendungen, die für die Organisation genutzt werden können. Diese sollen ebenso überblickartig analysiert werden. Zusammenfassend wird in dem Kapitel weiterhin ein theoretisches Tool konstruiert, welches die Anforderungen an eine Filmproduktion erfüllen kann. Desweiteren werden Risiken und Probleme bei der Nutzung von Onlinetools offengelegt.

Für die Kurzfilmproduktion „Hinter dem Horizont“ sollen die untersuchten Tools für die Stoffentwicklung, Projektentwicklung, Drehphase und die Nachbereitung angewendet werden. Um dies zu realisieren wird ein Anwendungskonzept erstellt.

Zusammenfassend werden in Kapitel 5 die wichtigsten Aspekte und Ergebnisse der Arbeit zusammengestellt. Dabei wird auch ein Ausblick auf die künftige Nutzung von Onlinetools für Filmproduktionen gegeben.

### **1.3 Ziele dieser Arbeit**

Diese Arbeit soll in erster Linie eine Übersicht über die Kommunikationswege einer Filmproduktion wiedergeben und erläutern. Dabei werden die Schwächen der klassischen Kommunikation aufgezeigt und diskutiert.

Im Zeitalter in denen eine Kommunikation ohne E-Mail und Internet nur noch schwer vorstellbar ist, sogar schon gesamte Betriebssysteme für Webbrowser existieren, soll diese Arbeit zudem diskutieren, in wie weit sich Onlineanwendungen in den Produktionsworkflow von Filmproduktionen einfügen lassen. Dabei wird gezeigt, welchen Mehrwert diese Tools organisatorisch und inhaltlich einer Produktion bieten, aber auch welche Gefahren beziehungsweise Risiken mit diesen Tools einhergehen.

Es wird ein theoretisches Tool konstruiert, welches viele Aufgaben verwalten kann, die für Filmproduktionen wichtig sind. Dieses theoretische Tool wird dann mit den auf dem Markt befindlichen Programmen verglichen, in wie weit dieses Tool praktisch hergestellt werden kann. Ein weiteres Ziel dieser Arbeit stellt die Erstellung eines Leitfadens dar, welcher an einem Beispiel, die derzeitigen Möglichkeiten der Optimierung von Workflows durch Onlinetools offenbart.

Zusammenfassend wird ein Ausblick gegeben, wo und ob alle theoretischen Überlegungen in der Filmwelt Einsatz finden könnten.

### **1.4 Zielgruppe dieser Arbeit**

Die Arbeit richtet sich an alle organisatorischen und kreativen Kräfte von Filmproduktionen, die Interesse daran haben Workflows zu verbessern und Kosten zu sparen. Sie dient Filmproduzenten und -machern dazu ihre Arbeitsschritte zu aktualisieren und zu überdenken. Auch der Schritt in die Onlinewelt von der Ideenentwicklung bis hin zur Fertigstellung eines Filmes wird angeregt. Das Internet und all seine Möglichkeiten sollen den Filmemachern dazu dienen zusammenzuarbeiten und optimiertes Teamwork ermöglichen.

Desweiteren gibt diese Arbeit Ansatzpunkte für Programmierer und Webentwickler onlinebasierende Software zu fertigen. Der Markt für spezielle Filmsoftware bietet noch viele Nischen bei denen sich auch Verdienstmöglichkeiten eröffnen. Auch die untersuchten Tools beziehungsweise deren Betreiber können weiterhin Ideen zur Optimierung ihrer Portale oder Programme dieser Arbeit entnehmen.

## 2 Workflows einer Filmproduktion

### 2.1 Verschiedene Abteilungen arbeiten zusammen

Alle Abteilungen einer Filmproduktion müssen verzahnt miteinander arbeiten. Jeder Assistent oder Praktikant hat seine Aufgabe, auf die sich alle Anderen verlassen müssen. Würde ein Teil des Teams einen Fehler machen, könnte das System schnell zusammenbrechen. Ein einfaches Beispiel kann das verdeutlichen. Kommt ein Schauspieler, durch einen Planungsfehler, eine halbe Stunde zu spät ans Set, muss das Team eine halbe Stunde warten und kann nicht weiter arbeiten. Dies verzögert Proben und den gesamten Produktionsprozess. Zu guter Letzt hat der Schauspieler nur ein gewisses Zeitfenster eingeplant, welches aber nun eine halbe Stunde kürzer ist, so kann der Schauspieler nicht rechtzeitig abgedreht werden. Eine kostspielige Kettenreaktion wäre die Folge. Deutsche Topschauspieler verdienen bis zu 10.000 Euro am Tag<sup>9</sup>, aber auch die Gagen des Teams, die Fahrzeugmieten und vieles mehr müssten einen Tag extra bezahlt werden. Deshalb gilt es Festzuhalten: *„Film entsteht durch die Zusammenarbeit vieler Spezialisten.“*<sup>10</sup> Dabei lässt sich eine grobe Unterteilung in zwei Arbeitsteilbereiche treffen. So existiert auf der einen Seite eine Kreativabteilung und auf der Anderen eine Organisationsabteilung.<sup>11</sup> Beide Abteilungen sind eng miteinander verbunden, bei denen jeder Arbeitsschritt zusammen koordiniert werden muss, damit sowohl organisatorisch als auch inhaltlich alle wichtigen Verabredungen getroffen werden können.

#### 2.1.1 Die Kreativabteilung

Die Kreativabteilung einer Filmproduktion kümmert sich um alle Prozesse, die dazu führen, dass der Film inhaltlich entwickelt wird. Die Kreativabteilung lässt Ideen entstehen, setzt Ideen um und erarbeitet daraus einen Film. Zu dieser Kreativabteilung gehören in der ersten Produktionsphase vor allem Autoren.<sup>12</sup> Diese entwickeln eine Geschichte, bearbeiten eine vorgegebene Idee oder adaptieren ein vorhandenes Werk. Der erste Meilenstein im Laufe einer Filmproduktion ist dann die Fertigstellung eines Drehbuches, welches es ermöglicht in weitere Richtungen zu arbeiten und zu denken. *„[...] ein Drehbuch [wird] vor allem geschrieben, um es als Arbeitsunterlage für die Dreharbeiten – später für den Schnitt – zu verwenden.“*<sup>13</sup>, so Andreas Reil, Fachautor im Film- und Medienbereich.

In der Projektentwicklung kommt nun erstmals die entscheidende Figur der Kreativabteilung hinzu. Alle kreativen und umsetzungstechnischen Dinge laufen bei Regisseuren beziehungs-

<sup>9</sup> RP-Online.de 2003: Mario Adorf ist der Großverdiener der deutschen Filmstars, abgerufen 18. Juni 2009

<sup>10</sup> o.V., Regie.de o.J: Berufsbilder beim Film., abgerufen 19. Juni 2009

<sup>11</sup> Vgl. von Ribbeck, Dietrich 1990, 19 ff.

<sup>12</sup> Vgl. Berthoud, Martin / Beuthner, Thomas / Blum, Martin, et al. 2002, 13 ff.

<sup>13</sup> Reil, Andreas A. 2008, 16

weise der Regisseurinnen zusammen, welche sich im Endeffekt auch dafür verantworten müssen. Der ehemalige Regisseur und Fernsehproduzent Alan Armer fasst dabei den Job des Regisseurs wie folgt zusammen:

*„Er ist Vater und Mutter, Priester, Psychologe, Freund, Autor, Schauspieler, Photograph, Kostümbildner, Elektronikfachmann, Musiker, graphischer Künstler und spielt noch ein Dutzend weitere Rollen.“<sup>14</sup>*

Dies macht deutlich, dass ein Regisseur von jedem Detail eine Vorstellung haben muss beziehungsweise diese Vorstellung im Laufe der Projektentwicklung in seinem Kopf entstehen lassen muss, um anderen in der Kreativ- und Organisationsabteilung seine Visionen mitzuteilen. Andere Gewerke einer Filmproduktion, wie beispielsweise die Kameraabteilung, die Kostümbildner, die Szenenbilder oder auch die Schauspieler arbeiten im Vorfeld eng mit dem Regisseur zusammen, um dessen Visionen in die Tat umzusetzen.<sup>15</sup>

In der Nachbereitung des gefilmten Materials gibt der Regisseur ebenfalls den Ton für die Fertigstellung an. Er entscheidet, welche der Szenen wie zusammengeschnitten werden. Zudem kommen im modernen Film beispielsweise Personen für visuelle Effekte oder die Tonnachbearbeitung zum Einsatz.<sup>16</sup>

Zusammenfassend ist zu sagen, dass die Kreativabteilung aus allen Gewerken besteht, die etwas mit der Gestaltung des Filmes zu tun haben. Dazu zählen auch hochtechnische Posten, wie der des Beleuchters, der dafür Sorge trägt eine entsprechende Lichtstimmung zu schaffen, aber auch sehr handwerkliche Gewerke wie der Bühnenbauer. Im Mittelpunkt dieser Abteilung steht immer die Regie, den kreativen Leiter einer Filmproduktion.<sup>17</sup>

### **2.1.2 Die Organisationsabteilung**

Die Organisationsabteilung einer Filmproduktion ist dafür verantwortlich dass eine Filmproduktion koordiniert und organisiert wird. Sie stellt alle möglichen Rahmenbedingungen für die Entstehung, Entwicklung, Umsetzung und der Vollendung für die Kreativabteilung bereit.<sup>18</sup> Im Mittelpunkt des gesamten Produktionsprozesses steht der Produzent. Der Filmproduzent ist in einem Filmproduktionsunternehmen meist Geschäftsführer, Vorstandsvorsitzender oder auch Gesellschafter. Oft wird das Unternehmen selbst als Produzent eines Filmes bezeichnet. Die

---

<sup>14</sup> Armer, Alan A. 1998, 7

<sup>15</sup> Vgl. Travis, Mark W. 1999, 149 ff.

<sup>16</sup> Vgl. Berthoud, Martin / Beuthner, Thomas / Blum, Martin, et al. 2002, 21

<sup>17</sup> Vgl. Schröder, Nicolaus Juli 1995, 47

<sup>18</sup> Vgl. von Ribbeck, Dietrich 1990, 20 f.

beiden Fachbuchautorinnen Andrea Stein und Anne Schulz haben die Position des Produzenten versucht im *Handbuch der Fernsehproduktion* zu charakterisieren:

*„Viele sind, neben Ihren unbestrittenen fachlichen Kompetenzen, eben auch Typen, die ihre Leidenschaft zum Beruf gemacht haben, die die finanzielle und organisatorische Verantwortung übernehmen wollten für ihre Ideen, ihre Pläne – und ihre Fehlentscheidungen. [...] Außerdem sind sie immer diejenigen, die das Geld besorgen – woher auch immer, wofür auch immer.“*<sup>19</sup>

Schon am Anfang ist der Produzent beteiligt. Er gibt die Aufträge für eine Stoffentwicklung oder -weiterentwicklung beziehungsweise werden Ihnen von Autoren Geschichten vorgelegt. Hierarchisch unterstellte Posten, wie der Herstellungsleiter und der Produktionsleiter sind dann die ausführenden Organe. Vorrangig steht zu Beginn die Kommunikation mit dem Autor im Mittelpunkt, der bei der Stoffentwicklung unterstützt werden muss.<sup>20</sup>

Während der Projektentwicklung ist die Organisationsabteilung vorrangig damit beschäftigt die Vorstellungen des Regisseurs zu realisieren und vorzubereiten. Dafür kommen weitere wichtige Teammitglieder zum Organisationsteam, wie beispielsweise die Produktionsassistenten oder auch die Aufnahmeleitung. Die Aufnahmeleitung kümmert sich vor allem um die drehorganisatorischen Dinge, um in so viel Zeit wie nötig so viel wie möglich zu schaffen.<sup>21</sup>

Während der Dreharbeiten ist die Organisationsabteilung ebenfalls dafür zuständig, die gesamte Produktion am Laufen zu halten. Zeitpläne müssen kontrolliert, eingehalten und gegebenenfalls geändert werden. Dafür kommen weitere Akteure am Set zum Einsatz wie der Motiv- und Setaufnahmeleiter, welche immer vor Ort die Organisation in die Hand nehmen. Zudem ist diese Abteilung dafür verantwortlich, das Team während eines Drehtages zu verpflegen und für entsprechende Pausen zu sorgen. Viele rechtliche Beschränkungen müssen ebenfalls von der Organisationsabteilung eingehalten, kontrolliert und an das Team weitergeleitet werden.<sup>22</sup>

---

<sup>19</sup> Berthoud, Martin / Beuthner, Thomas / Blum, Martin, et al. 2002, 12

<sup>20</sup> Vgl. von Ribbeck, Dietrich 1990, 20 f.

<sup>21</sup> Vgl. Niemeyer, Käthe / Braker, An Dorthe / Hübner Frank, et.al. 2001, 32 ff.

<sup>22</sup> Vgl. Berthoud, Martin / Beuthner, Thomas / Blum, Martin, et al. 2002, 18 f.



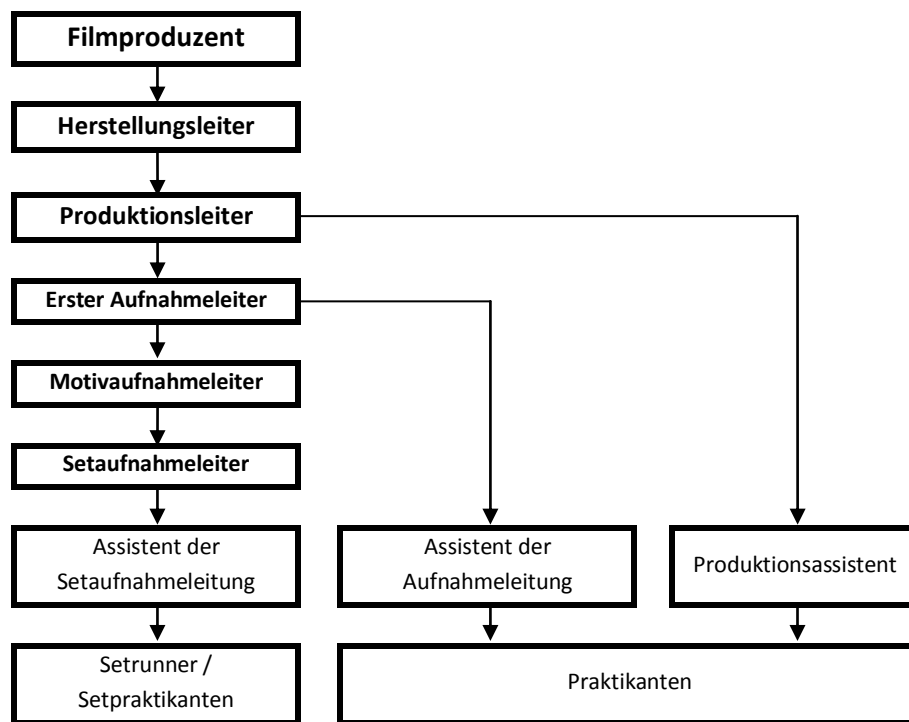


Abbildung 1: Hierarchien in der Organisationsabteilung

In der Nachbereitung einer Filmproduktion sorgt die Organisationsabteilung für die Erstellung von Nachbereitungsplänen, in denen die Kreativabteilung im Zuge des geplanten Ablaufs den Film fertigstellt. Die Organisationsabteilung, besonders der Produzent, sorgt dann für die erfolgreiche Auswertung des Filmes.<sup>23</sup>

## 2.2 Die klassische Kommunikation im Team

### 2.2.1 Die Kommunikation in der Stoffentwicklung

Die Stoffentwicklung ist immer der erste Schritt einer Filmproduktion. Dieser basiert auf einer Idee. Ideen können dabei selber erfunden beziehungsweise original oder auch adaptiert sein. Originale Stoffe sind neue Stoffe, die es noch in keiner Form gegeben hat. Adaptierte hingegen sind Stoffe bei denen beispielsweise ein Roman, ein Theaterstück oder gar ein Film als Vorlage existieren.<sup>24</sup> An der Stoffentwicklung sind anfänglich vor allem Produzenten und Drehbuchautoren beteiligt. Typisch für die Stoffentwicklung in Deutschland ist auch die Beteiligung von Redaktionen beziehungsweise von Redakteuren. Diesen Umstand zu verdanken, ist die typische Produktionsweise in Deutschland, bei der oft ein Fernsehsender mit an der Produktion

<sup>23</sup> Vgl. von Ribbeck, Dietrich 1990, 20.

<sup>24</sup> Vgl. Dress, Peter 2002, 52

eines Filmes beteiligt ist.<sup>25</sup> Es kommt aber auch vor, dass ein Drehbuchautor selber eine Idee entwickelt und diese dann einem Produzenten oder einem Fernsehsender vorschlägt oder sich für die Stoffentwicklung an eine Filmförderungsanstalt wendet, um damit das Drehbuch zu Ende zu entwickeln.<sup>26</sup> Die Stoffentwicklung ist gekennzeichnet durch verschiedene Produktionsschritte. Dabei beginnt der Autor mit der ersten Entwicklung einer Synopsis beziehungsweise einer Prämisse, in der schon erste Rückschlüsse auf die Thematik des Filmes schließen lassen. Ein Beispiel ist die Synopsis des Filmes „Mein Vogel fliegt schneller“, welcher 2009 auf dem *Sehsüchte* Filmfestival seine Vorpremiere feierte.

*„Elf junge Menschen leben in einer Stadt. Es ist Hochsommer. Dies ist der Ausgangspunkt für die Eskalation scheinbar harmonischer Liebesbeziehungen. Ein postmodernes Großstadt-Märchen über die Einsamkeit der Abhängigkeit. Über die Frage, was größer ist: Freiheit oder Liebe?“<sup>27</sup>*

Gefolgt wird der Entwicklungsprozess von Exposés, indem die Grundzüge der Geschichte deutlich werden. Bei einem abendfüllenden Spielfilm wird von einem ein- bis fünfseitigen Exposé ausgegangen, welches den Grundkonflikt verdeutlicht, die Hauptfiguren beschreibt und den Gesamthandlungsablauf vom Beginn bis zur Auflösung der Geschichte zeigt.<sup>28</sup>

Der nächste Schritt dieser Entwicklungsabfolge ist der Entwurf eines Treatments. Dabei stellt das Treatment eine Art Drehbuchvorlage dar. Alle Szenen des Films sind im Treatment enthalten.<sup>29</sup>

Der letzte Schritt ist dann die Erstellung des Drehbuches. Unter bestimmten Vorgaben von Produzenten und Redaktion reift das entwickelte Treatment zu einem Drehbuch. In dieser Phase hat oft auch der Regisseur Mitspracherecht und gibt den Autoren Anmerkungen zum Stoff. Die Stoffentwicklung wird abgeschlossen, wenn Produzent oder Regie mit dem entwickelten Drehbuch zufrieden ist. Für Koproduktionen mit Fernsehsendern gilt oft auch die Entscheidung der Redaktion.

*„Obwohl den Producer bei einer Stoffentwicklung eine wichtige Aufgabe zukommt, ist es der Redakteur, der die letzte Entscheidung trifft. Die Abnahme des Drehbuches liegt in seiner Verantwortung. Abgenommen ist das Buch erst, wenn der Redakteur zufrieden ist.“<sup>30</sup>*

---

<sup>25</sup> Vgl. Berthoud, Martin / Beuthner, Thomas / Blum, Martin, et al. 2002, 175 ff.

<sup>26</sup> Vgl. Dress, Peter 2002, 32

<sup>27</sup> Kup, Johannes / Baur, Gülseli Bille Amsel via Credofilm.de 2008, abgerufen am 21. Juni 2009

<sup>28</sup> Vgl. Wendling, Eckhard 2008, 13ff.

<sup>29</sup> Vgl. Reil, Andreas A. 2008, 12

All diese Schritte sind Mittel der Kommunikation. Die Prämisse dient in der Regel dazu erste Interessenten auf das Werk aufmerksam zu machen. Ist diese interessant geschrieben und gibt den Hauptkonflikt des Films treffend wieder, kann so Kontakt zu Finanziers, Förderern und Produzenten aufgenommen werden. Um dann potentielle Sender für die Produktion zu finden, wird das Exposé als Vermittler zwischen Autor und Sender eingesetzt.

*„[...] in der Praxis [werden] meist Exposés (2-5) Seiten eingereicht, die den Produzenten oder Sender davon überzeugen sollen, dem Autor einen (bezahlten) Drehbuchauftrag zu geben. In einem Exposé werden nur die groben Inhalte und die Hauptfigur vermittelt.“<sup>31</sup>*

Auf der anderen Seite gibt ein Exposé einen Einblick in die Stimmung, das Genre und den Hauptkonflikt des Filmes, sodass geprüft werden kann, ob und wie die Grundidee auf Interesse stoßen könnte. Auch wenn dieser Teil der Stoffentwicklung oft eine hohe Hürde für einen Autoren darstellt<sup>32</sup>, ist es nur in Fällen, in denen ein Autor nicht kommerziell arbeiten will, sinnvoll diesen Schritt aus der Stoffentwicklung herausfallen zu lassen, denn er stellt die erste Verbindung zu eventuellen Abnehmern her.

Hat der Autor erst die Chance bekommen sein Können unter Beweis zu stellen, ist dann das Treatment eine weitere wichtige Kommunikationsstelle. Im Prinzip wird der Film nahezu fertig entwickelt. Alle Szenen werden aufgezeigt.<sup>33</sup> Deshalb sind vor allem Filmförderungsanstalten daran interessiert diese Treatments bei einer Bewerbung zu bekommen, denn so können die Chancen des Filmes, erfolgreich zu sein, abgeschätzt werden.<sup>34 35</sup> Treatments werden in aller Regel in mehreren Versionen angefertigt, die immer wieder unter Autoren, Produzenten, Redakteuren und auch Regisseuren hinsichtlich der Gesamtgeschichte besprochen werden. Dabei kommt es zu persönlichen Treffen oder auch in seltenen Fällen zu Telefonkonferenzen, um die Geschichte weiter zu entwickeln.

Exposés und Treatments sind die Grundlage der Kommunikation der Stoffentwicklung. Um Partner, Produzenten, Finanziers und Förderer zu finden, bewerben sich Autoren, manchmal in Zusammenarbeit mit Produzenten oder Regisseuren, bei sogenannten Pitchings. Bei einem Pitch handelt es sich um nichts anderes als eine Art Verkaufsgespräch. Es gibt Einzelpitchings

---

<sup>30</sup> Berthoud, Martin / Beuthner, Thomas / Blum, Martin, et al. 2002, 180

<sup>31</sup> Vgl. Field, Syd / Meyer, Andreas / Witte, Gunther / et. al: 2006, 125 ff.

<sup>32</sup> Vgl. Movie-College.com o.J.: Exposé, abgerufen am 21. Juni 2009

<sup>33</sup> Vgl. Dress, Peter 2002, 19

<sup>34</sup> Vgl. Medienboard.de Januar 2005: Vergaberichtlinien, abgerufen am 21. Juni 2009

<sup>35</sup> Vgl. MDM-Online.de o.J.: Förderung von Stoff- und Projektentwicklung, abgerufen am 21. Juni 2009

oder gar richtige Wettbewerbe. In einer kurzen Zeit müssen dann die Kandidaten, im Bereich der Stoffentwicklung vor allem Autoren, ihre Idee bestmöglich präsentieren. Dabei sollen die Zuhörer inhaltlich oder auch emotional überzeugt werden, das Projekt zu unterstützen. Somit gilt der Leitsatz von Pitchingexpertin Sibylle Kurz: „*Pitching = Struktur, Wille, Leidenschaft*“<sup>36</sup>

Die Endphase der Stoffentwicklung beginnt mit der Erstellung eines Drehbuches. Der Autor oder die Autoren bearbeiten dabei meist allein die erste Fassung. Traditionell wird ein Drehbuch an einem Computer mit beispielsweise einem Drehbuchtexteditor geschrieben. Bekannte Programme sind *Final Draft*<sup>37</sup> oder *Movie Magic Screenwriter*<sup>38, 39</sup>. Nach der ersten Fassung kommen wieder Autoren, Redakteure und Produzenten zusammen und besprechen die Fassung. Dabei werden die Handlungsverläufe, die Charakterentwicklung und weitere Dinge diskutiert. Es folgen weitere Entwürfe und Gespräche, bei denen sich das Buch immer weiter entwickelt. Im professionellen Bereich kommen Regisseure hier zum Projekt hinzu und geben eigene Anmerkungen zum Skript.<sup>40</sup> Die Stoffentwicklung schließt mit dem sogenannten Final Draft ab. Hierbei handelt es sich um die Endfassung des Autors, welche von Produzent, Regisseur, Redakteur und natürlich auch vom Autor selbst abgenommen wurde, um damit die Projektentwicklungsphase einzuläuten.

Die Stoffentwicklung ist insgesamt eine Phase intensiver Gespräche zwischen Wenigen. Meist finden die Gespräche direkt statt. Die Suche nach Partnern und das Bewerben bei Sendern findet in der ersten Instanz schriftlich per Post oder in persönlichen Gesprächen statt, um eine Terminabsprache zu forcieren. Im weiteren Verlauf wird grundsätzlich verbal kommuniziert. Alle Beteiligten treffen sich zu Konferenzen. Natürlich finden auch regelmäßig Telefonate oder E-Mailkontakt statt, um kleinere Probleme schnell zu klären. Exposés, Treatments und Drehbücher werden auch heute noch ausgedruckt, kopiert und aufgrund der Menge postalisch verschickt.

### **2.2.2 Die Kommunikation in der Projektentwicklung**

Die Phase der Projektentwicklung beziehungsweise der Vorproduktion geht fließend aus der Stoffentwicklung hervor. Ist ein Stoff fertig entwickelt, arbeiten Organisations- und Kreativabteilung an der Umsetzung des Stoffes. In erster Linie entsteht ein Regiedrehbuch, welches Shooting Draft oder Shooting Script genannt wird.<sup>41</sup>

---

<sup>36</sup> Kurz, Sibylle 2008, 25

<sup>37</sup> Informationen im Internet unter [www.finaldraft.com](http://www.finaldraft.com)

<sup>38</sup> Informationen im Internet unter [www.screenplay.com](http://www.screenplay.com)

<sup>39</sup> Vgl. Reil, Andreas A. 2008, 32

<sup>40</sup> Vgl. Berthoud, Martin / Beuthner, Thomas / Blum, Martin, et al. 2002, 179 f

<sup>41</sup> Vgl. Reil, Andreas A. 2008, 16

Alle Rahmenbedingungen für die Kreativabteilung müssen organisiert werden, damit ein reibungsloses Vorbereiten möglich ist. Termine, Konferenzen und Zusammenkünfte müssen geplant, kalkuliert und disponiert werden, damit verschiedene Teammitglieder, welche wohlmöglich aus verschiedenen Städten kommen, den Film entwickeln können.

Zum Anderen müssen aber auch schon die Dreharbeiten organisiert und kalkuliert werden. Dazu gehört auch die gesicherte Finanzierung durch Förderung, Ko-Produzenten oder Sponsorings.<sup>42</sup> Dafür werden weitere Mitglieder für das Team engagiert, wie beispielsweise der Produktionsleiter, welcher die Handlungsvollmacht vom Herstellungsleiter oder dem Produzenten zugewiesen bekommt. *„Produktionsleiter sind für die organisatorische und ökonomische Vorbereitung, Durchführung und Abwicklung des Projektes nach wirtschaftlichen Kriterien verantwortlich“*<sup>43</sup>. Der Produktionsleiter sorgt für die Zusammenstellung des Stabes und engagiert dann alle fehlenden Posten.

Früh in der Phase der Projektentwicklung kommt ein Kameramann zum Kreativteam. In Zusammenarbeit aller Abteilungen wird die Realisierung des Filmes durch Gespräche vorangetrieben. Locationscouts suchen passende Motive für die Filmaufnahme. Durch Motivbesichtigungen wird dann über die richtigen beziehungsweise die gewünschten Motive mit dem Regisseur und auch den Redakteuren entschieden.<sup>44</sup> Genauso verhält es sich mit der Besetzung der Rollen. Dabei werden professionelle Castingagenturen beauftragt, die dann nach Vorgaben des Regisseurs passende Kandidaten zur Auswahl stellen.<sup>45</sup> Desweiteren kommt der Aufnahmeleiter zum Team, der vorrangig für die Realisierung der Dreharbeiten verantwortlich ist. Das bedeutet, er organisiert Drehgenehmigungen, Fahrzeuge, Hotels und schreibt verschiedene Reisepläne. Dafür telefoniert er, schreibt E-Mail und versendet Faxmitteilungen an Dienstleister. In gemeinschaftlicher Arbeit mit dem oder der Regieassistentin wird dann ein Drehplan<sup>46</sup> aufgestellt.<sup>47</sup> Ein Drehplan ist der Zeitplan für die Dreharbeiten in der Produktion. Je nachdem wie Motive, Schauspieler oder Fahrzeuge verfügbar sind, werden dann die Szenen, nicht chronologisch, in den Drehplan eingebaut.<sup>48 49</sup> Die Regieassistentin stellt dabei den Vermittler zwischen Kreativ- und Organisationsabteilung dar.

---

<sup>42</sup> Vgl. Iljine, Diana / Keil, Klaus 2000, 229 f.

<sup>43</sup> Vgl. Berthoud, Martin / Beuthner, Thomas / Blum, Martin, et al. 2002, 17

<sup>44</sup> Vgl. Maier, Robert G. 1994, 2

<sup>45</sup> Vgl. Niemeyer, Käthe / Braker, An Dorthe / Hübner Frank, et.al. 2001, 39 ff.

<sup>46</sup> Beispiel siehe Anlage 11

<sup>47</sup> Vgl. Berthoud, Martin / Beuthner, Thomas / Blum, Martin, et al. 2002, 22

<sup>48</sup> Vgl. von Ribbeck, Dietrich 1990, 20 f.

<sup>49</sup> Vgl. Wendling, Eckhard 2008, 34

*„Je nach Größe des Projektes gibt es eine Erste und eine Zweite Regieassistentz [...]. Die Tätigkeiten umfasst während der Vorbereitung der Dreharbeiten: Absprachen über technische und zeitliche Abläufe, Zeitplanung, Einrichten des technischen Drehbuches, Motivbeachtungen und Absprachen mit Produktionsleitung und Team, Mitarbeit an der Erstellung des Drehplanes.“<sup>50</sup>*

Durch intensive Zusammenarbeit von Regisseur und Kameramann entsteht eine Auflösung des gesamten Films. Dies bedeutet, dass der Film beziehungsweise das Drehbuch in einzelne Kameraeinstellungen eingeteilt wird.<sup>51</sup> Damit im Zusammenhang entstehen Storyboards. Hierfür werden die Kameraeinstellungen in Skizzen festgehalten. Wichtig sind Storyboards für Filme mit hohem technischem Aufwand in der Nachbearbeitung, wie Animationsfilme und Werbespots.<sup>52</sup> Vor allem bei Werbespots sind sie Grundlage für die Kommunikation mit den Kunden, denn oft sind diese medien- und filmfremd und bekommen so Einblick in ihren zu drehenden Film.<sup>53</sup>

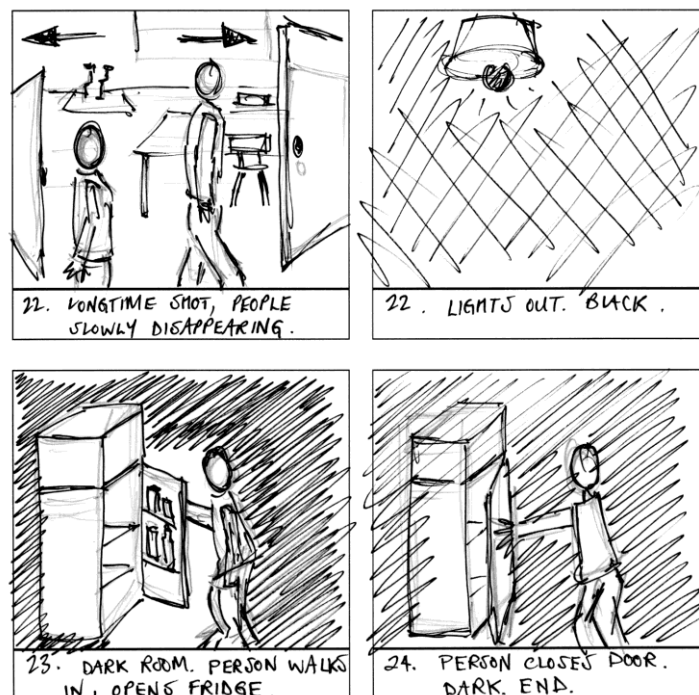


Abbildung 2: Beispiel eines Storyboards<sup>54</sup>

<sup>50</sup> Berthoud, Martin / Beuthner, Thomas / Blum, Martin, et al. 2002, 22

<sup>51</sup> Vgl. Movie-College.com o.J.: Shotlist, abgerufen am 21.06.2009

<sup>52</sup> Vgl. Begleiter, Marcie 2003, 15

<sup>53</sup> Vgl. Begleiter, Marcie 2003, 32

<sup>54</sup> Sherlock, Steven 2008

Die Verbindung zwischen den Teammitgliedern wird in dieser Produktionsphase vorrangig persönlich gehalten. Um Absprachen zu treffen, kommen alle Teammitglieder zu gemeinsamen Konferenzen zusammen und besprechen die Details der Umsetzung oder der Organisation. Für kleinere Absprachen zwischen einzelnen Personen dienen auch Telefongespräche. In verschiedenen Dokumenten werden die Vereinbarungen niedergeschrieben. Zum einen gibt es sogenannte Regieauszüge in denen alle Details für alle Departments zusammen gefasst werden.<sup>55</sup> Beiläufig fertigen verschiedenste Departments auch eigene Auszüge an, die dann in der Abteilung intern verteilt werden.

Da in dieser Produktionsphase immer mehr Teammitglieder zum Team stoßen, werden auch Drehbücher als Hardcopy oder als digitale Kopie verteilt. Vorranging werden Listen und Drehbücher heute noch auf Papier gedruckt oder kopiert. Denn diese Ausdrucke und Kopien sind immer die Grundlage für das Zusammenarbeiten in der Vorbereitung und auch später im Produktionsprozess. Änderungen müssen erneut verteilt werden, um das Team auf den neusten Stand zu bringen.

Die Kommunikation nach außen, also vor allem die Arbeit von Produktions- und Aufnahmeleiter zu Behörden, Hotels, Reisebüros und Ähnlichem, wird größtenteils über Telefonate, Telefaxe und E-Mails abgehandelt.

### **2.2.3 Die Kommunikation während der Produktion**

Die Produktion bezeichnet den Realisierungszeitraum eines Filmes. Dabei wird immer von den Dreharbeiten gesprochen. Während der Dreharbeiten werden alle in der Projekt- und Stoffentwicklung vorbereiteten Szenen des Drehbuches gefilmt.<sup>56</sup> Die Dreharbeiten folgen dem Drehplan.<sup>57</sup> Während der Filmarbeiten gibt es weitere Aufspaltungen des Teams. Zum einen gibt es ein Team am Set, ein Team im Büro und gegebenenfalls auch schon ein Team, welches sich mit der Nachbereitung beschäftigt. Das Team am Set ist für die Umsetzung, das Team im Büro weiterhin für die Organisation und das Team im Schnitt vor Allem für die Kontrolle des Filmmaterials verantwortlich.

Die Verbindung zwischen den einzelnen Teilteams wird meist telefonisch oder über persönliche Gespräche gehalten. Jegliche Arbeiten aus dem Büro werden auch über den sogenannten Produktionsfahrer überliefert. Nahezu täglich gibt es bei Filmproduktionen Änderungen im Drehplan, dem Drehbuch oder auch anderer organisatorischer Dinge. Deshalb werden jedem

---

<sup>55</sup> Vgl. Wendling, Eckhard 2008, 40 ff.

<sup>56</sup> Vgl. Travis, Mark W. 1999, 291 f.

<sup>57</sup> Vgl. Dress, Peter 2002, 322 f.

Teammitglied täglich aktuelle Informationen schriftlich übermittelt. Auf sogenannten Dispositionen<sup>58</sup> werden alle Informationen für den nächsten Drehtag zusammengefasst, um damit das gesamte Team über alle Abläufe zu informieren. Diese Dispositionen werden in Papierform am Set verteilt. Teilweise werden diese auch zur doppelten Absicherung per E-Mail verschickt, da es vorkommen kann, dass nicht jedes Teammitglied am Set ist, sondern anderweitig etwas vorbereitet. Genauso verhält sich das mit allen anderen Änderungen wie neue Drehbuchseiten, welche so an das Team übermittelt werden.<sup>59</sup>

Die Kommunikation am Set läuft zum großen Teil über Funkstrecken. Einzelne Departments, welche immer am Set sein müssen, sind mit Funkgeräten verbunden, um so ruhig wie möglich untereinander zu kommunizieren. Die höchste Priorität hat dabei das ruhige Zusammenarbeiten, denn bei teilweise über 100 Mitarbeitern<sup>60</sup> ist es ansonsten schwierig eine gute Arbeitsatmosphäre herzustellen. An Filmsets gibt es sogenannte Kommandostrukturen mit denen jedes Teammitglied über den aktuellen Status der Dreharbeiten informiert wird. Die Kommandos werden laut am Set verkündet.<sup>61</sup>

Die Kommandos sind wichtig für die Kommunikation, denn in den meisten Fällen werden Filmteams immer anders zusammen gestellt. Auf Grund dieser Tatsache kennen sich viele Teammitglieder auch nicht, was die Sache weiter erschwert. Die Kommandos helfen dann dabei sich zu orientieren. Es ist dabei zwar nicht gesagt, dass die Zusammenarbeit dadurch reibungslos funktioniert, doch kann durch die Vereinheitlichung die Effizienz gesteigert werden. Das Zusammenarbeiten zwischen den einzelnen Departments wird dadurch erleichtert und der Kennenlernprozess beschleunigt.

---

<sup>58</sup> Beispiel siehe Anlage 10

<sup>59</sup> Vgl. Wendling, Eckhardt 2008, 79 f., 210 f.

<sup>60</sup> Vgl. Beispiel: Crew-United.com 2008: 1 1/2 Ritter - Auf der Suche nach der hinreißenden Herzelinde, abgerufen am 22. Juni 2009

<sup>61</sup> Vgl. Movie-College.com o.J.: Kommandos, abgerufen am 22. Juni 2009



Kommando	Kommunikator	Bedeutung
Achtung wir wollen Drehen.	Set-Aufnahmeleiter	Information, dass alle Teammitglieder in Bereitschaft für die Aufnahme gehen und sich ruhig verhalten.
Abbruch.	Regie Regieassistent	Die Aufnahme oder Probe wird abgebrochen.
Auf Anfang.	Regieassistent	Die Schauspieler und Komparsen sollen auf Ihre Ausgangsposition.
Bildschluss.	Set-Aufnahmeleiter	Die Arbeiten mit der Kamera sind abgeschlossen, nur noch Tonaufnahmen.
Drehfertig machen.	Set-Aufnahmeleiter Regieassistent	Das Set und die Schauspieler werden für den Dreh fertig gemacht. Das bedeutet, dass Requisiteure das Set in den Ausgangszustand versetzen. Kostüm und Maske arbeiten an den Schauspielern, um das Makeup zu vervollständigen und das Kostüm noch einmal auf die richtige Lage zu prüfen.
Drehschluss.	Set-Aufnahmeleiter	Der Drehtag ist beendet. Es soll abgebaut werden.
Fusselcheck.	Kameraassistent	Überprüfung der Kamera, ob die vorherige Aufnahme nicht beschmutzt wurde.
Kamera ab / Ton ab	Set-Aufnahmeleiter Regieassistent Regie	Die Kamera bzw. der Ton soll die Aufnahme starten
Kamera set / Ton set	Kameraassistent Tonmischer, Tonassistent	Die Kamera bzw. das Tonaufnahmegerät ist eingestellt.
O-Ton und Atmo	Tonmischer Set-Aufnahmeleiter	Ankündigungen für Tonaufnahmen
Proben.	Set-Aufnahmeleiter	Ankündigung von Proben am Set.
Ruhe bitte.	Set-Aufnahmeleiter	Alle Arbeiten am Motiv, alle Gespräche und alle Bewegungen sollen eingestellt werden.
Schärfen.	Kameraassistent Regieassistent Set-Aufnahmeleiter	Der Kameraassistent stellt den Fokus der Kamera ein.
Stellprobe.	Regieassistent Set-Aufnahmeleiter	Ankündigung für eine öffentliche Probe. Allen entsprechend beteiligten Departments werden die Laufwege oder Bewegungen der Schauspieler gezeigt.
Wir drehen.	Set-Aufnahmeleiter Regieassistent	Letzte Ankündigung der Dreharbeiten, denn die Kamera ist gestartet

Tabelle 1: Die wichtigsten Kommandos am Filmset

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass in der Produktionsphase viel über persönlichen Kontakt, ob direkt oder per Telefon oder Funkgerät kommuniziert wird. Dabei gibt es nur wenige direkte Kommunikationsvermittler zwischen den einzelnen Gruppen. Meist übernimmt die Set-Aufnahmeleitung den Telefonkontakt zum Büro und zum Schneiderraum. Die Fahrer

sind die Boten der gedruckten Änderungen. Damit im Zusammenhang werden Informationen oft per Papier, aber auch per E-Mail verteilt. Vor allem für Teammitglieder, welche den gesamten Tag am Set verbringen, ist es schwierig an neue Informationen zu kommen, so wird in der Regel abends mit Ausdrucken und Kopien über den weiteren Verlauf der Produktion informiert.

#### **2.2.4 Die Kommunikation während der Nachbereitung**

Die Nachbereitung beschreibt den letzten Schritt der Filmproduktion. Während der Nachproduktion wird das aufgenommene Bildmaterial geschnitten, das Film- oder Videomaterial digital bearbeitet, gegebenenfalls 3D-Computergrafiken (engl. CGI) eingefügt und die komplette Fertigung des Tons, inklusive der Mischung des Originaltons, der Nachsynchronisationen und der Filmmusik, vorgenommen. Zu guter Letzt werden für die Verwertung von Kinofilmen 35 Millimeter Filmkopien erstellt.<sup>62</sup>

Die Kommunikation zwischen der Produktionszeit und der Nachbereitungszeit wird durch ein wichtiges Dokument gehalten, dem sogenannten Cutterbericht<sup>63</sup>. Dieser Bericht ist ein am Set von der Continuity erstelltes Dokument, welches Daten wie die Meterzahl des Filmmaterials bzw. den Timecode enthält, zudem gibt es Aufschluss darüber, welche Optik oder welches Material genutzt wurde. Im Cutterbericht wird vermerkt, welchen Take der Regisseur in seinem Film haben möchte und welchen nicht. Daran orientieren sich erst das Kopierwerk, welches nur gewollte Takes kopiert und zum anderen der Editor, der nun relativ unabhängig die Wunschtakes des Regisseurs zusammenschneiden kann.<sup>64</sup>

*„Die erste Aufgabe des Cutters ist es[...], die richtigen Szenen und die besten Takes auszusortieren und sie in der Reihenfolge, die das Drehbuch verlangt, grob zusammenzuschneiden. Nach diesem Rohschnitt erfolgt der Feinschnitt. Jetzt wird dem Film ein filmischer Rhythmus gegeben, es werden Bewegungsübergänge korrigiert und Zwischenschnitte eingefügt.“<sup>65</sup>*

Für die Postproduktion wird ähnlich wie für die Produktion ein Plan erstellt, der Nachbereitungsplan. In diesem werden Deadlines und Abnahmetermine gesetzt. Koordiniert werden größere Postproduktionen von einem sogenannten Post-Production-Supervisor<sup>66</sup>. Er ist dafür verantwortlich, dass die technischen Anforderungen, welche alle beteiligten, technischen Pos-

---

<sup>62</sup> Vgl. Film&TV Kameramann 01/2008, 58-61

<sup>63</sup> Beispiel siehe Anlage 9

<sup>64</sup> Vgl. Niemeyer, Käthe / Braker, An Dorthe / Hübner Frank, et.al. 2001, 175

<sup>65</sup> Burder, John 1999, 8

<sup>66</sup> Vgl. Digitalrebellion.com: Glossar: Post-Production-Supervisor, abgerufen am 22. Juli 2009

ten haben, gegeben sind und gemeinsam funktionieren. Er muss sich deshalb mit verschiedenen Systemen auskennen und Schnittstellen zur Zusammenarbeit herstellen.<sup>67</sup>

Je nachdem wie der Regisseur Einfluss auf den fertigen Film hat, ist dieser beim Schnitt seines Filmes dabei.<sup>68</sup> CGI-Bilder, die Tonmischung und das Einfügen der Musik werden meist auch von ihm abgenommen. Zudem haben sowohl Produzent und gegebenenfalls auch Redakteure Mitspracherecht. Ist eine Partei nicht zufrieden, wird nachgebessert. Der Regisseur hat dabei nicht immer das letzte Wort beim Final Cut, denn es entscheidet nicht immer die künstlerische Intention des Regisseurs, sondern meist die kommerziellen Chancen beim Publikum. Nach Testscreenings werden Filme oft umgeschnitten.<sup>69 70</sup> Der Produzent oder die Redaktion lassen dann den Editor beziehungsweise den Schnittmeister eine Version anfertigen, die nach Auswertung der Testzuschaueraussagen, ein besseres Einspielergebnis erwarten lässt. Fernsehredaktionen haben auch eigene hausinterne Vorgaben, die ein Film erfüllen sollte.

Die Kommunikation findet in dieser Produktionsphase persönlich oder per Telefon statt. Briefkontakt kommt nur zustande, falls beispielsweise eine Filmsequenz auf einem Datenträger zur Voransicht verschickt wird. Dies kann auch online passieren. Es werden spezielle Treffen vereinbart, damit Regisseur, Produzent oder Redakteur zu Abnahmen zusammenfinden und über die Probleme oder Veränderungen im Schnitt reden.<sup>71</sup>

### **2.3 Einschätzung der klassischen Kommunikation**

Die klassische Kommunikation ist gekennzeichnet durch viele persönliche Gespräche und Telefonate. Papiermitteilungen sind häufig, denn oft sind diese Dokumente Grundlage für Gespräche. Ebenso werden E-Mails zur schnellen digitalen Übermittlung von Informationen und Dateien genutzt.

#### **2.3.1 Stärken der klassischen Kommunikation**

Die Kommunikation über die klassischen Wege, also Konferenzen, Telefonate oder per Brief hat sich über die Jahre bewährt und etabliert. Persönlich mit den Menschen zu sprechen oder zu telefonieren ist schnell und hilft Missverständnisse aus dem Weg zu räumen.

---

<sup>67</sup> Case, Dominic 2004, 28

<sup>68</sup> Vgl. Movie-College.com o.J.: Posproduktion: Fazit, abgerufen am 22. Juni 2009

<sup>69</sup> Vgl. Kino.de / Kittle, Bettina September 2006: Testscreening: Wenn das Publikum entscheidet, abgerufen am 22. Juli 2009

<sup>70</sup> Vgl. Film&TV Kameramann 01/2008, 58-61

<sup>71</sup> Vgl. Accenture.net / Davenport, Thomas H. / Harris, Jeanne G. et al. 2004: The Return of Enterprise Solutions: The Director's Cut (PDF), 2, abgerufen am 22. Juli 2009

Bei der Stoffentwicklung ist es wichtig für Autoren schnell Partner und Unterstützer zu finden. Dafür wurde das System der Pitchings eingerichtet, welches auch in der Projektentwicklung anzutreffen ist. Damit wird zwar ein relativ kleines, aber dennoch sehr spezielles Publikum angesprochen, was für den Präsenter von Vorteil sein kann. Denn es wird genau das Publikum angesprochen, welches angesprochen werden soll.

Bei der Entwicklung des Drehbuches ist es wichtig Kontakt mit Redaktion und Produzent zu halten. Konferenzen bieten eine gute Grundlage, um über Änderungen zu diskutieren, denn im direkten Gespräch können Details besser erläutert werden als schriftlich. Rückfragen sind somit schnell und unkompliziert möglich. Die Grundlagen dabei sind die Dokumente der Stoffentwicklung. Ohne diese Dokumente wäre es schwer nicht aneinander vorbei zu reden.

Ähnliches gilt in der Projektentwicklung. Konferenzen haben den Vorteil, dass sich die einzelnen Departments untereinander besprechen und dabei Verabredungen treffen können. Oft sind die Übergänge fließend. Ein einfaches Beispiel belegt dies. Wer besorgt die Perücke der Schauspielerin? Ist es die Requisite oder die Maske oder das Kostüm? So können schnell, unkompliziert und in Sekunden schnelle Vereinbarungen getroffen werden. Telefonate helfen ebenfalls weiter. Insgesamt bewirkt der ständige persönliche Kontakt ebenso ein besseres Kennenlernen der einzelnen Teammitglieder, was sich im weiteren Verlauf der Produktion vorteilhaft auswirken könnte.

Auch organisatorische Fragen lassen sich schnell klären. Bei der Suche und Akquise des Stabes, kann telefonisch schnell erforscht werden, in wie weit der Wunschkandidat den Job annehmen kann. Zudem bekommt der potentiell Angestellte schnell persönlichen Kontakt zum Team.

Während der Produktionszeiträume ist die Kommunikation zwischen den angesprochenen Einzelteams praktikabel. Via Telefon können einfach Dinge durchgegeben werden, ohne dabei die Dreharbeiten zu stören. Dispositionen, Drehpläne und alle anderen schriftlichen Dokumente, die den Stabmitgliedern in die Hand gegeben werden, sorgen für ausreichende Informationen. Mit diesen können sich die Teammitglieder selber auf den aktuellen Stand bringen. Durch Cutterberichte kommuniziert der Regisseur indirekt mit dem Editor, wie er mit dem Material umgehen muss, welches er bekommen hat.

In der Nachbereitung dienen Gespräche direkt im Schnittraum oder im Studio des 3D-Animators dazu Details zu besprechen. Zudem ist der Schnitt ein hochkreativer Prozess, der Einfluss auf den Film ausübt. In Gesprächen zwischen Produzent, Regisseur, Redakteur und Cutter lassen sich so gemeinschaftliche Entscheidungen Treffen und Kompromisse schließen,

damit jeder der teilnehmenden Parteien seinen entsprechenden Einfluss auf den Schnitt nehmen kann.

### 2.3.2 Schwächen der klassischen Kommunikation

Die Kommunikation in Filmproduktionen ist zwar sehr durchdacht und funktioniert, doch zeigt sie auch signifikante Schwächen auf. So könnte Nutzen und Aufwand in Frage gestellt werden.

In der Phase der Stoffentwicklung entstehen Unmengen an inhaltlichen Entwürfen, die alle auf Papier gebracht werden und auch schnell wieder im Papierkorb verschwinden. Daraus resultiert in dieser Phase ein hoher Bedarf an Papier, denn so hat beispielsweise ein 120-minütiger Film auch ein 120-seitiges Drehbuch.<sup>72</sup> Zusätzlich werden viele Reisen getätigt, um gemeinsame Treffen zu organisieren, denn in vielen Fällen wohnt der Regisseur nicht dort, wo der Produzent sein Unternehmen hat und auch nicht dort wo der eventuelle Ko-Produzent arbeitet. Durch diese Dinge entstehen Kosten. Mit den angesprochenen Pitchings wird zwar ein professionelles Expertenpublikum erreicht, doch ist dieses Publikum oft sehr klein und somit müssen eventuell sogar mehrere Pitchings durchgeführt werden, um genügend Partner zu finden.

Die Phase der Projektentwicklung zeigt ebenfalls einige Schwächen. Ist beispielsweise ein Teammitglied verhindert und kann nicht zur vereinbarten Konferenz kommen, fehlen ihm wichtige Informationen. Persönlich bei einer Besprechung dabei zu sein und jedes Detail mitzubekommen kann sich als sehr wertvoll herausstellen. Die Koordination von größeren Besprechungen mit vielen Departments erfordert deswegen einen hohen Aufwand an Organisation, um alle Teammitglieder an einen Tisch zu bekommen. Weitere Missverständnisse kommen zu Stande, wenn beispielsweise das Team in den Vorbereitungen noch nicht komplett ist und bei Besprechungen über kleine Details gesprochen wird, die später wichtig sein könnten. Zwar werden zum Teil Gesprächsprotokolle und daraus später Auszüge angefertigt, doch können hier schnell Details verloren gehen, wenn die Abteilungen ihre Schwerpunkte anders setzen. Oft stellen auch ganz simple Dinge Probleme dar. Um zum Beispiel Drehpläne, Regieauszüge oder ähnliches zu erstellen gibt es verschiedene Programme, wie *Sesam*<sup>73</sup>, *Fuzzlecheck*<sup>74</sup> oder *MovieMagic*<sup>75</sup> auf dem Markt, die miteinander nur schlecht oder gar nicht kompatibel sind. Problem könnte sein, dass diese Programme zwischen 79 Euro für *Fuzzlecheck* in der *Standard Edition*, 799 US-Dollar für *Movie Magic's Newest Releases EP Budgeting 6* und *Scheduling 4*<sup>76</sup>

---

<sup>72</sup> Vgl. Forsternet.org / Bühler, Urs 2002: Drehbuch Formatierung (PDF), 1, abgerufen am 22. Juli 2009

<sup>73</sup> Im Internet unter [www.sesamsoft.de](http://www.sesamsoft.de)

<sup>74</sup> Im Internet unter [www.fuzzlecheck.com](http://www.fuzzlecheck.com)

<sup>75</sup> Im Internet unter [www.entertainmentpartners.com](http://www.entertainmentpartners.com)

<sup>76</sup> Vgl. Entertainment Partners: EP Scheduling via [entertainmentpartners.com](http://entertainmentpartners.com), abgerufen am 21. Juni 2009

und das Sesam-Komplettpaket für 6900 Euro pro Lizenz<sup>77</sup> kosten und damit eine Investition darstellen.

In der Produktionsphase sind vor allem die wenigen Vermittler zwischen den verschiedenen Teams das Problem. Gibt es kurzfristige Änderungen im Zeitplan oder der Disposition für den Folgetag, müssen diese mitgeteilt werden. Eine Garantie, dass alle Teammitglieder erreicht werden, gibt es offensichtlich nicht.

In der Nachbereitung werden Dinge zum Teil telefonisch geklärt. Dabei kann es bei Detailfragen auch zu Missverständnissen kommen, wenn der Regisseur beim Gespräch eine ganz andere Szene im Kopf hat, als die bei der der Editor ein Problem hat.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die klassische Kommunikation recht hohe Kosten verursacht. Reisekosten, Druckkosten und auch Telekommunikationskosten sind hohe Ausgaben. Jedes Teammitglied ist abhängig von wenigen Personen, die auch Fehler machen können. Vor allem bei Telefonaten kann es im Detail zu Missverständnissen kommen, die für Nacharbeitungen sorgen.

### **2.3.3 Potentiale der klassischen Kommunikation**

Die klassische Kommunikation funktioniert, doch gibt es verschiedene Ansätze diese zu verbessern. Kostenreduktion und die Übermittlung aller Informationen für den gesamten Stab stehen dabei im Mittelpunkt. Zudem könnte Zeit gespart werden, wenn Details besser über eine größere Entfernung erklärt beziehungsweise illustriert werden könnten.

In der Stoffentwicklung wären Tools zum besseren Zusammenarbeiten an Drehbüchern eine sinnvolle Überlegung. Auch Pitchings einem breiteren Publikum beispielsweise über Plattformen und Communities zu präsentieren wäre ein Punkt, um mehr Partner für eigene Projekte zu finden. In der Projektentwicklung wären kostengünstige Videokonferenzlösungen einsetzbar, die die Koordination erleichtern. Für Aufnahmeleiter wäre es einfacher Kostenvoranschläge auf eine Ausschreibung zu bekommen ohne dabei zum Beispiel jeden einzelnen Autovermieter anzuschreiben. Die Nutzung eines gemeinsamen Drehplanprogrammes ohne hohe Kosten würde viele Arbeitsschritte verkürzen. Informationen auf eine Plattform zu packen, um diese dann allen Teammitgliedern zur Verfügung zu stellen, könnte Missverständnisse verhindern. In der Postproduktion könnten Lösungen gefunden werden, wie der Editor gemeinsam mit dem Regisseur über weite Strecken hinweg an einem Film arbeitet. Somit könnte durch die Kommunikationsverbesserung das Zusammenarbeiten effizienter gestaltet werden.

---

<sup>77</sup> Sesam Preisliste auf Anfrage unter [info@sesamsoft.de](mailto:info@sesamsoft.de), Stand vom August 2009

### 3 Onlinetools zur Optimierung von Filmproduktionen

#### 3.1 Onlinetools für die Filmproduktion

Schon heute gibt es verschiedene Onlinetools, die die Filmwelt beziehungsweise Filmproduktionen verbessern wollen. Im nachfolgenden Kapitel werden vorhandene Onlinetools vorgestellt, analysiert und auf deren praktische Anwendbarkeit hin untersucht.

##### 3.1.1 Portale

Webportale bündeln verschiedene Dienste und Informationen. Diese Informationen beschäftigen sich mit einem bestimmten Oberthema, wofür das Portal den Zugang bietet.

*„[Ein Portal ist eine] ‚Eingangstür‘ zu einem Informationssystem, das Techniken des World Wide Web benutzt. Eine Internet-Adresse, die als zentrale Einstiegsadresse für das ganze System dient und benutzer- oder gruppenspezifisch angepasst werden kann.“<sup>78</sup>*

##### 3.1.1.1 Crew-United.com

*Crew-United* ist ein Urgestein der Onlinefilmwelt. Schon 1996 ging das Portal für Freelancer im Filmbereich unter der Domain [www.crew-united.com](http://www.crew-united.com) an das Netz.<sup>79</sup> <sup>80</sup>*Crew-United* ist heute ein Onlineportal mit redaktionell überprüften Daten „von ca. 110.000 Filmschaffenden und Schauspielern, 20.000 Firmen und 75.000 Filmprojekten“<sup>81</sup>.

*Crew-United* bietet verschiedene Funktionen für die Nutzer, die übersichtlich am oberen Rand der Seite aufzurufen sind. Zudem gibt es eine Suchfunktion, die die Datenbank nach registrierten Nutzern und Projekten durchsucht.

---

<sup>78</sup> Vms-gmbh.com o.J.: Kompetenz: Glossar: Web-Portal, abgerufen am 24. Juni 2009

<sup>79</sup> Vgl. Crew-United.com: Über uns, abgerufen am 24. Juni 2009

<sup>80</sup> Vgl. Crew-United.com: Hilfe, abgerufen am 24. Juni 2009

<sup>81</sup> Crew-United.com: Über uns, abgerufen am 24. Juni 2009

Menüpunkt	Beschreibung
Mein Profil	Hier wird der registrierte Nutzer zu seinem eigenen Profil geführt, in dem er seine Projekte auflisten, Kontaktdaten eingeben und weitere Qualifikationen angeben kann.
Freelancer	Auflistung von registrierten Freelancern aller Abteilungen.
Firmen	Auflistung von registrierten Produktionsfirmen und Dienstleistern.
Darsteller	Auflistung von registrierten Schauspielern und Schauspielerinnen.
Sprecher	Auflistung von registrierten Sprechern.
Projekte	Auflistung aller gemeldeten Projekte sortiert nach Projektstatus.
Jobs	Eine Art Jobbörse, in der kostenlos Jobs angeboten werden können; sortiert sind diese nach den Kategorien „NormalBudget“, „LowBudget“, „NoBudget“, „Schauspieler“, „Kleindarsteller/Komparse“ und „Praktikum“.
Wohnung	Hier können Wohnungsangebote und -gesuche aufgegeben werden. Speziell angepasst für Filmschaffende, die nur produktionsabhängig eine Wohnung suchen. So werden auch nur Zwischenmietungen angeboten.
Markt	Anzeigenmarkt für Filmequipment. Darunter befinden sich Büromobiliar, Kameras und ganze Schnittplätze.
Service	Informationsportfolio zu Filmberufen und Links. Zudem eine Unterrubrik mit Downloads.
Cineart	Vertriebsplattform der Onlinezeitschrift Cineart.
Hilfe	Hilfsthemen zu allen Rubriken

Tabelle 2: Die Funktionen von Crew-United<sup>82</sup>

Auf der Plattform *Crew-United* lassen sich mehrere Nutzertypen definieren. Zum einen der Typ Gäste, welche auch ohne Anmeldung einen Großteil der Informationen einsehen können. Einzige Beschränkung gibt es bei dem Produktionsspiegel. Hier können sich nur sogenannte „Full-Member“ alle gelisteten Produktionen ansehen. Als Gast dürfen nur Jobs inseriert, jedoch können keine anderen Daten eingegeben werden.

Für die Gruppe der registrierten Mitglieder, welche *Crew-United* als „Part-Member“ bezeichnet, gelten ähnliche Rechte. Die Informationen auf der Seite sind für Sie ebenfalls fast voll einsehbar. Ausnahme stellt hier ebenfalls der Produktionsspiegel dar. Zudem können registrierte Nutzer eigene Daten eingeben. Hierfür legen sie ein eigenes Profil mit Projekten an, die schon in der Datenbank vorhanden sind. Es können auch Projekte neu angelegt werden, welche nicht gelistet sind. Dem „Part-Member“ ist es erlaubt Wohnungs- oder Marktinserate einzugeben. Die eingegebenen Kontaktdaten können nur von „Full-Memberrn“ eingesehen werden, dafür ist die Registrierung aber kostenfrei.

<sup>82</sup> Übersicht zu erreichen im Internet unter [www.crew-united.com](http://www.crew-united.com)



**Martin Grau** ☐ Part Member  
Assistent der Aufnahmeleitung

Sie haben im Moment den kostenlosen Part Member Status, der mit Einschränkungen verbunden ist. So werden u.a. Ihre Kontaktdaten und Teile der Basisdaten nicht angezeigt. [E](#)

**Kontaktdaten** [EDIT](#)

Mobil +49 160 8 05 26 82  
Telefon +49 345 6 94 94 83  
Telefon 2  
Fax  
eMail martin.grau@bewegende-bilder.n...  
Homepage http://martingrau.de  
Profil-Link www.crew-united.com?bio=108514  
XGeburtsdag 17.12.1985

**Ihre Kundennummer 108514**

Agentur  
Telefon  
XStrasse Wörmitzer Straße 10  
XPLZ / Ort 06110 Halle  
XLand Deutschland

**Projekte als Assistent der Aufnahmeleitung** [ADD](#) [EDIT](#)

Jahr	Titel	Sparte	Regisseur	Produktion	Anmerkungen
✓ 2008	Draußen am See	Kinospielfilm	Felix Fuchssteiner	mind's eye media	Assistent der Set-AL
✓ 2007	Mein Vogel fliegt schnelle...	Kinospielfilm	Gülseil Baur	credofilm GmbH	Assistent der Set-AL
✓ 2007	Der Schatz der Nibelungen	Dokumenteiler	Jürgen Stumpfhaus	LE Vision Film- und ...	Set Runner Neupotz
✓ 2006	TnT-musioX (Offener Kanal...	TV-Magazin	Henry Schulze	Medieninstitut Mittw...	Assistent der Set-AL Weihnachtssendung

Anmerkungen bearbeiten: Klicken Sie im Kopf der Tabelle auf EDIT

**Projekte in anderen Tätigkeiten** [ADD](#) [EDIT](#)

Jahr	Titel	Sparte	Regie	Produktion	Anmerkungen
✓ 2009	Tatort - Falsches Leben	TV-Film (Reihe)	Hajo Gies	Saxonia Media Filmpr...	Regiepraktikant
✓ 2008	Myra - New Blood Will Run	Musikvideo	Sören Schaller	AlternaStyle	Setaufnahmeleiter
✓ 2008	Volksbank Mittweida eG - ...	Imagefilm	Martin Grau	Medieninstitut Mittw...	Regisseur
✓ 2008	Volksbank Mittweida eG - ...	Imagefilm	Martin Grau	Medieninstitut Mittw...	Drehbuchautor
✓ 2008	Torpedo	Kurzfilm	Helene Hegemann	credofilm GmbH	Setaufnahmeleiter
✓ 2008	Das Sandkorn und der Stei...	Kurzfilm	David Lochner	Alley Pictures, Kirs...	Regieassistent
✓ 2008	Propeller TV	TV-Magazin	Martin Grau	Medieninstitut Mittw...	Regisseur
✓ 2007	Propeller TV	TV-Magazin	Martin Grau	Medieninstitut Mittw...	Regisseur
✓ 2007	Mediennacht 13 - Latente ...	TV-Event	Katja Strauss	Medieninstitut Mittw...	Regieassistent
✓ 2007	Vom Himmel	Kurzfilm	Sören Schaller	Bewegende Bilder e.V...	Regieassistent
✓ 2007	Lament - Record Release K...	Musikvideo	Sören Schaller	Six Eyes Prod.	Setaufnahmeleiter
✓ 2005	Leben auf Hochglanz	Kurzfilm	Franziska Runge	Hoferichter & Jacobs...	Beleuchter
✓ 2005	Beas Vorstellung von Glüc...	Kurzfilm	Martin Menzel	3 Kamele Film	Licht Praktikant

**Preise**

Projekt	Jahr	Preis	Kategorie	Ergebnis
---------	------	-------	-----------	----------

**Showreel** [ADD](#)

crew united

Kontakt | Über uns | Impressum | AGB | Datenschutz

Abbildung 3: „Part-Member“-Profil auf Crew-United

Die Gruppe der „Full-Member“ hat vollen Zugriff auf alle Daten und kann auch jegliche Daten bei Crew-United ein- und auch Inserate aufgeben. Weiterhin hat der „Full-Member“ die Möglichkeit weitere Daten seinem Profil hinzuzufügen, welche dann von jedem Betrachter eingesehen werden können. Er kann Bilder und Videos hochladen und zudem verschiedene Erinnerungs- und Merkfunktionen nutzen. In der Datenbank wird diese Mitgliedergruppe immer vor den „Part-Memberrn“ gelistet. Als Extra bekommt der „Full-Member“ ein Abonnement der Onlinezeitschrift *cineart*. Diese Mitgliedsoption kostet jährlich 59,90 Euro<sup>83</sup> und für Firmen 69,90 Euro<sup>84</sup>.

<sup>83</sup> Crew-United.com: Crew-United für Freelancer, abgerufen am 24. Juni 2009

<sup>84</sup> Crew-United.com: Hilfe: Allgemein, abgerufen am 24. Juni 2009

*Crew-United* bietet umfangreiche Funktionen für Filmschaffende, die laut eigenen Angaben monatlich 5 Millionen Seitenabrufe<sup>85</sup> verursachen. Laut der Analyse von *Alexa*<sup>86</sup> Internet ist die Website unter den ersten 100.000 der meist besuchten Seiten im Internet weltweit (Stand Juni 2009)<sup>87</sup>. Durch seine Funktionsvielfalt und große Reichweite kann das Portal Filmproduktionen in einigen Bereichen unterstützen. So kann bei der Produktionsvorbereitung die umfangreiche Datenbank nach passenden Stabsmitgliedern durchsucht oder auch ein Gesuch aufgegeben werden. Ebenso verhält es sich mit der Unterkunftsbeschaffung für das Team. Natürlich gilt dies auch für arbeitssuchende Filmfreelancer. Der Downloadbereich ist mit 6 Downloads (Stand Juni 2009) sehr mager bestückt. Insgesamt stellt *Crew-United* eine Informationsplattform für die Filmbranche dar. Das System wird redaktionell betreut und bietet somit recht glaubwürdige Daten. Doch ist dies mit Einschränkungen zu betrachten, denn auch hier könnten sich registrierte Nutzer einen falschen Lebenslauf zusammenstellen, um damit bessere Chancen bei der Bewerbung zu haben. Daten werden zwar wie angesprochen kontrolliert, doch ist der Nutzer einmal angemeldet kann er sich zu Produktionen hinzufügen, auch wenn er nicht zum Stab gehört. Ob diese Falschdaten auffliegen, ist bei 130.000 Datensätzen<sup>88</sup> fraglich. Große Probleme für Leute, die neu in die Branche kommen, sind, dass Sie bestimmte Voraussetzungen erfüllen müssen, um überhaupt gelistet zu werden. Um registriert zu werden, müssen ein oder mehrere Referenzprojekte angegeben werden, die keine studentischen Projekte oder keine Kurzfilmprojekte sind. Zudem zählt auch ein Praktikum nicht als Referenz. Der Name darf zwar dann trotzdem gelistet werden, doch hat der Nutzer dann keinen Zugriff auf den Bereich für registrierte Mitglieder. Auf der einen Seite ist diese Auswahl gut, um sicherere Ergebnisse in der Datenbank zu finden, doch erschwert vor allem Neulingen den Einstieg ins Portal, welches auch von vielen potentiellen Arbeitgebern genutzt wird<sup>89</sup>. Die Seite ist aber insgesamt einfach zu bedienen und erfordert keine besonderen Kenntnisse. Eintragungen sind schnell getätigt und können auch später editiert werden. Kategorien ermöglichen das schnelle Navigieren durch das Portal. Einschränkung bei der Handhabung ist einzig und allein die kleine Darstellung bei der Schrift.

Im Sommer 2009 will die Plattform *Crew-United* mit der im folgenden erläuterten Plattform *Schauspielervideos*<sup>90</sup> eine Kooperation eingehen, auf der die Funktionsvielfalt der Plattform

---

<sup>85</sup> Vgl. Crew-United.com: Über uns, abgerufen am 24. Juni 2009

<sup>86</sup> Im Internet unter [www.alexacom](http://www.alexacom)

<sup>87</sup> Vgl. Alexa.com: Top Sites: Top 100.000.000 Sites, abgerufen am 24. Juni 2009

<sup>88</sup> Vgl. Crew-United.com: Über uns, abgerufen am 24. Juni 2009

<sup>89</sup> Vgl. Crew-United.com: Firmen, abgerufen am 24. Juni 2009

<sup>90</sup> Im Internet unter [www.schauspielervideos.de](http://www.schauspielervideos.de)

ausgebaut werden soll. Vor allem ein breiteres Videoangebot soll die Profile von Schauspielern interessanter gestalten.<sup>91</sup>

#### 3.1.1.2 Schauspielervideos

*Schauspielervideos* ist eine Plattform für Schauspieler, die seit April 2001 existiert.<sup>92</sup> Hier können sich Schauspieler unter [www.schauspielervideos.de](http://www.schauspielervideos.de) in eine Datenbank eintragen. *Schauspielervideos* bietet die Möglichkeit ein Profil anzulegen und zusätzlich Videos einzufügen. Die Plattform richtet sich nach eigenen Angaben an drei Gruppen. Zum einen an die Schauspieler, die sich selber präsentieren können, zum anderen an Agenturen, die ihre Schauspieler verwalten können und zu guter Letzt an die Caster, die in der Datenbank nach passenden Schauspielern für ein Projekt suchen können.<sup>93</sup>

Die Funktionen des Portals umfasst das Anlegen von Schauspielerprofilen, bei denen sich Schauspieler zum einen nach Namen als auch nach besonderen Castingdaten, wie Spielalter oder Sprache suchen lassen können. Darauf folgend kann der Besetzer nach der Suche eine Liste anfertigen, die es ihm ermöglicht seine Suchergebnisse übersichtlich darzustellen.

Ähnlich wie bei dem Portal *Crew-United*, werden verschiedene Nutzergruppen unterschieden. Die Gruppe der Schauspieler wird in zwei Kategorien eingeteilt. Zum einen wird ein kostenloser Account angeboten, als auch ein Bezahlaccount, der dem Mitglied beispielsweise ermöglicht ein Video direkt auf der Seite zu hosten. Dem Bezahlmitglied werden mehr Profileinstellungen angeboten. Der Preis beträgt 99,00 Euro für ein Videoformat beziehungsweise 114,24 Euro für unterschiedliche Videoformate (Stand Juni 2009).<sup>94</sup> Die Nutzergruppe der Caster hat über das Internet freien Zugriff auf die Datenbank und kann die Suche mit verschiedenen Daten versehen, um den oder die richtige für einen Film zu finden. Zudem gibt es einen sogenannten Profibereich, der auf Anfrage freigeschaltet werden kann. Hier kann der Caster noch spezifischer nach der richtigen Besetzung suchen. Beispielsweise kann er explizit nach blonden Männern oder Frauen suchen. Im Profibereich kann er Schauspieler bewerten oder ihnen Notizen hinzufügen. Seine Auswahl kann er im Gegensatz zur kostenfreien Variante noch spezifischer bearbeiten. Beispielsweise kann so ein Ranking anlegt oder gleichzeitig verschiedene Rollen bearbeitet werden.

---

<sup>91</sup> Vgl. Crew-United.com: Pressemitteilung vom 09. Oktober 2008: Zusammenrücken, abgerufen via Internet am 24. Juni 2009

<sup>92</sup> Vgl. Schauspielervideos.de: Wir über uns, abgerufen am 25. Juni 2009

<sup>93</sup> Vgl. Schauspielervideos.de April 2008: Allgemeine Informationen, abgerufen am 24. Juni 2009

<sup>94</sup> Vgl. Schauspielervideo.de Februar 2009: Preise, abgerufen am 25. Juni 2009

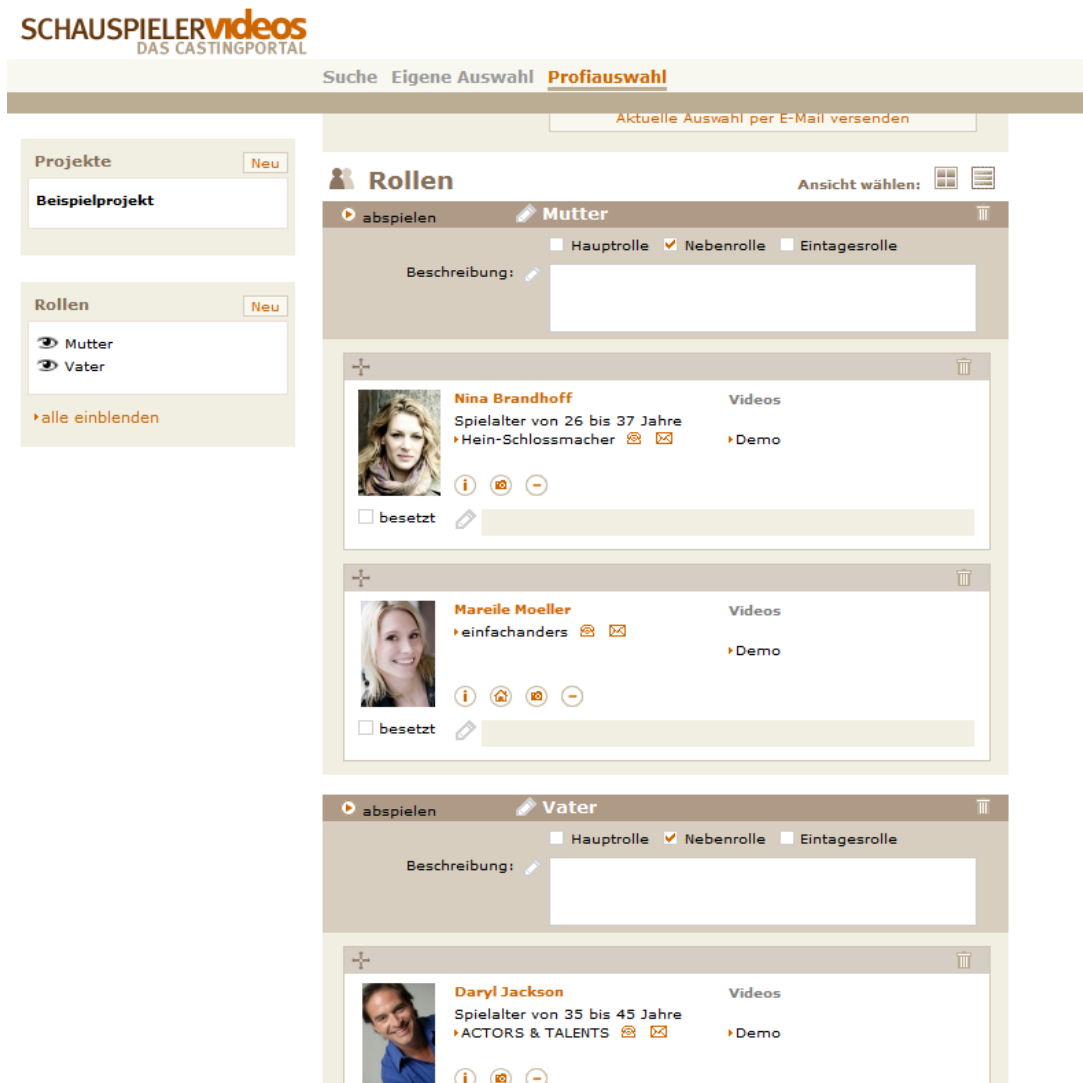


Abbildung 4: Die Profiauswahl für Caster bei *Schauspielervideos*

Dieses Tool ist für den Produktionsabschnitt der Projektentwicklung gedacht. Hier kann sehr schnell nach geeigneten Schauspielern gesucht werden. Im Pool befinden sich circa 14.000 Schauspieler darunter 5300, die mit Foto und Eigenschaften gesucht werden können (Stand: Juni 2009)<sup>95</sup> Die komplette Detailsuche nach Schauspielern offenbart sich erst nach vorheriger Anfrage für einen Profizugang beim Betreiber der Seite. Die Optionen ermöglichen genaue Suchergebnisse. Videos von Schauspielern geben einen authentischen ersten Eindruck vom Können der Schauspieler und bieten somit schnell eine Möglichkeit zu bewerten, inwieweit ein Schauspieler für eine Rolle geeignet ist. Viele Zusatzfunktionen ermöglichen dem Besetzer eine

<sup>95</sup> aktuelle Zahl der Schauspieler auf der Startseite im Internet unter [www.schauspielervideos.de](http://www.schauspielervideos.de)

Liste mit Vorschlägen zusammenzustellen, um diese dann eventuell dem Regisseur zu präsentieren. Die Anmeldung für den Besetzer Profibereich gestaltet sich umständlich, da die Anmeldung nur auf Anfrage geschieht und dafür kein Formular zur Verfügung steht. Dafür sorgt Schauspielervideos für eine schnelle Bearbeitung der Anfrage innerhalb weniger Minuten beziehungsweise Stunden. Obwohl Schauspieler einschlägige Beweise für eine schauspielerische Tätigkeit zur Anmeldung nachweisen müssen, kommt es, dass viele der Schauspieler keine Bilder oder Daten hinterlegt haben und somit eine Menge an Schauspielern eingetragen sind, mit denen ein Besetzer nicht viel anfangen kann. Effektiv steht dem Caster dann nur noch der Bestand von 5300 Schauspielern zur Verfügung. Dem Portal fehlt die Funktion für Besetzer Rollen auszuschreiben, bisher kann auf dem Portal nur gesucht, aber nicht ausgeschrieben werden. Dies könnte sich mit der angesprochenen Kooperation mit *Crew-United* ändern, da dort Ausschreibungen möglich sind.<sup>96</sup> Vereinzelt können aber schon direkt von *Schauspielervideos* in der *Crew-United* Plattform nach Informationen gesucht werden.

#### 3.1.1.3 New Talent von Movie-College.com

*Movie-College*<sup>97</sup> ist ein redaktionell betreutes Online-Portal rund um den Film. Dabei liegt das Augenmerk auf der Erklärung von Sachverhalten aus dem Filmbereich.<sup>98</sup>

*„Sinn des Movie-College und der Online-Seminare ist es, Interessierten Wissen über Film, Regie, Drehbuch und Produktion sowie die verwandten oder damit verbundenen Medien zugänglich zu machen. Dies schließt auch Informationsquellen mit ein, die Produktionsfirmen im Allgemeinen als Verschlussachen betrachten.“*<sup>99</sup>

Das Portal hat zudem ein potentiell Onlinetool für Filmproduktionen im Angebot. Mit dem Bereich *New Talent* widmet sich *Movie-College* vor allem dem Filmnachwuchs. *New Talent* hat das Ziel junge Filmemacher, Projekte und Festivals zusammen zu bringen.<sup>100</sup>

---

<sup>96</sup> Vgl. Crew-United.com: Pressemitteilung vom 09. Oktober 2008: Zusammenrücken, abgerufen via Internet am 24. Juni 2009

<sup>97</sup> Im Internet unter [www.movie-college.com](http://www.movie-college.com)

<sup>98</sup> Vgl. Movie-College.com: Impressum: Ziele/Aufgaben, abgerufen am 25. Juni 2009

<sup>99</sup> Movie-College.com: Impressum: Ziele/Aufgaben, abgerufen am 25. Juni 2009

<sup>100</sup> Vgl. Movie-College.com: New-Talent, abgerufen am 25. Juni 2009

Dabei bietet das Portal folgende Funktionen für junge Filmschaffende und Schauspieler.

Funktion	Beschreibung
Darsteller	Schauspieler können sich hier in eine Datenbank eintragen. Dabei gibt es verschiedene Kategorien wie „Schauspieler“ (männl./weibl.) und „Neue Gesichter“ (männl./weibl.). Dabei ist letztere Kategorie für junge, unerfahrene Schauspieler gedacht.
Festivals/Wettbewerbe	Der Nutzer kann hier Festivals oder Wettbewerbe eintragen.
Jobs & Praktika	Eine Vermittlungsbörse für Jobs und Praktika. Der Nutzer kann sowohl Angebote, als auch Gesuche eingeben.
Kleinanzeigen	Ein Kleinanzeigenmarkt für Dienstleistungen und Equipment.
Projekte	Gibt die Möglichkeit Projekte vorzustellen.
Stab	Bietet die Möglichkeit für Filmschaffende ein Profil anzulegen. Dabei wird unterschieden zwischen „Profis“ und „Einsteigern“.

*Tabelle 3: Die Funktionen von New Talent (Movie-College)<sup>101</sup>*

*New Talent* bietet somit verschiedene Möglichkeiten für Einsteiger in den Filmbereich. Alle Leistungen sind kostenlos und frei verfügbar. Die einzige Bedingung für Nutzung ist die Vollen-  
dung des 16. Lebensjahres.<sup>102</sup> Das Hochladen von Bildern funktioniert nur durch eine E-Mail an  
den Betreiber, der dies dann für den Nutzer tut.<sup>103 104</sup>

Vor allem für den Bereich der Projektentwicklung stehen für die Filmemacher zahlreiche Opti-  
onen zur Verfügung. Der Einsatz in einem professionellen produktionstechnischen Zusammen-  
hang ist dennoch schwierig. Alle Funktionen werden zum Großteil als Kontaktbörse genutzt. So  
finden sich unter Kleinanzeigen<sup>105</sup>, Stab<sup>106</sup>, Jobs<sup>107</sup> oder auch Projekte<sup>108</sup> immer wieder ähnliche  
Gesuche oder Angebote für Jobs. Die inhaltlich gleichen Anzeigen und Gesuche sind damit  
quasi nur anders dargestellt. Jeder der Interesse hat im Filmbereich zu arbeiten, kann sich auf  
der Seite registrieren, was zu einer hohen Streuung an qualifizierten als auch an nicht qualifi-  
ziertem Personal führt. Der Nutzer könnte durch die in allen Bereichen gleichen Inserate  
schnell die Übersicht verlieren.

<sup>101</sup> Vgl. Movie-College.com: New-Talent, abgerufen am 25. Juni 2009

<sup>102</sup> Vgl. Movie-College.com: New-Talent: Bedingungen: Allgemeines, abgerufen am 25. Juni 2009

<sup>103</sup> Vgl. Movie-College.com: Stab: Bilder, abgerufen am 25. Juni 2009

<sup>104</sup> Vgl. Movie-College.com: Darsteller: Bilder, abgerufen am 25. Juni 2009

<sup>105</sup> Vgl. Movie-College.com: Kleinanzeigen, abgerufen am 25. Juni 2009

<sup>106</sup> Vgl. Movie-College.com: Profis, abgerufen am 25. Juni 2009

<sup>107</sup> Vgl. Movie-College.com: Jobs & Praktika, abgerufen am 25. Juni 2009

<sup>108</sup> Vgl. Movie-College.com: Projekte, abgerufen am 25. Juni 2009

The screenshot shows the 'movie-college.de' website. The header includes 'Projekte' and navigation links: 'Filmschule', 'Aktuell', 'Community', 'Seminare'. A sidebar on the left contains links: 'Nach oben', 'Suchen', 'Startseite', 'Druckansicht', 'Kontakt', and a film strip. The main content area has a blue header 'Projekte' and a paragraph: 'An allen Ecken und Enden brodelt es, werden Ideen zu Kurz- und Langfilm-Projekten entwickelt, erproben neue Talente ihre Fähigkeiten. Die meisten Filme entstehen nicht im Selbstversuch, sie entstehen als Teamwork. Wer interessante Ideen hat und das passende Team sucht, oder einfach bei einem Projekt mitarbeiten möchte, wird hier fündig.'

**Kurzfilm**

Zeitraum	(grob) 12.10. - 31.10.09
Staat:	Deutschland
Großraum	Hamburg
Level:	Semiprofessionell
Projekttitel	"Die Anderen und Ich(AT)"
Projektstatus	Präproduktion
Weiteres:	Tel.: 040 - 57 13 49 70

**Weitere Infos**

Hi an alle. Von Mitte bis Ende Oktober diesen Jahres wird in Hamburg der Kurzfilm "Die Anderen und Ich (AT)" umgesetzt, der letztendlich eine Länge von ca. 30min haben soll. Es handelt sich um 8 Drehtage. Das Budget ist low, doch vorhanden. Es werden engagierte junge Leute für alle Departments, momentan allerdings primär für Produktion- und Regieassistent, Kamera, Maske, Kostüm, Motivsuche und Ausstattung gesucht. Auch zwei Schauspielertypen werden gesucht, bitte nur bei Entsprechung melden: erstens ein mageres, blasses Mädchen, Spielalter 18, zweitens ein kesser, gewitzter Junge, Spielalter 12. An die Interessenten für hinter der Kamera: es geht um jüngere Leute, zwischen 16 und 30, Erfahrung ist gut aber nicht erforderlich. Bei Interesse bitte eine Mail an: die-anderen-und-ich@gmx.de, dann wird das Exposé zugeschickt. Hoffentlich melden sich einige, es dreht sich um ein interessantes Projekt.

**Gesucht**

Engagierte junge Leute für alle Departments!

**Kontakt**

Aljosha H  
[E-Mail](#)

Stand der Informationen: 03.08.2009

**Musikvideo**

Zeitraum	11.08.09 - 12.08.09
Staat:	Deutschland
Großraum	München
Level:	Semiprofessionell
Projekttitel	Musikvideo Amos & Bartellow - Lovemachine ( electro pop)
Projektstatus	Produktion

**Weitere Infos**

Hi ! Wir sind ein junges Designstudio aus London und produzieren derzeit ein Musikvideo für die Münchener Künstler Amos & Bartellow. Für dieses Masterstudien-Abschluss-Projekt benötigen wir noch eine Hauptdarstellerin (alter 18-27) Gedreht wird am 11.- und 12. August 09 in den ehemaligen Vogelsängerstudios in 85386 Eching (bei München/ gegenüber Ikea) komplett in einer Greenbox. Kein Sprechtext. Ziel des Videos ist es, an internationalen "Moving-Image-Festivals" teilzunehmen z.B. Onedotzero usw. Daher wird das Projekt sowohl graphisch als auch im Sinne der Story und der Kostüme, höchst aufwändig umgesetzt. Thema ist 80er-NewWave-Future-Cyberpunk-electro, bekannt durch bands wie daft punk, justice, mgmt, etc. Wenn Du also unkompliziert und nett bist und lust hast, Erfahrungen in diesem Bereich zu sammeln, würden wir uns sehr über eine E-mail mit Foto und kurzer

**Gesucht**

Hauptdarstellerin

**Kontakt**

Free Transform Designstudio  
[E-Mail](#) [Web / Web](#)

Abbildung 5: New Talent Projektausschreibungen<sup>109</sup>

#### 3.1.1.4 Forum und Kleinanzeigen von Regie.de

Regie.de<sup>110</sup> ist im eigentlichen Sinne eine Informations- und Newsseite rund um den Film mit speziellem Augenmerk auf den deutschen Markt. Hinter der Seite steht ein Redaktionsteam, welches immer aktuelle Nachrichten zur deutschen Filmlandschaft bereitstellt. Zudem bietet die Seite mit einem Kleinanzeigenmarkt und einem Forum potentielle Tools für Filmproduktio-nen.<sup>111</sup>

<sup>109</sup> Movie-College.com: Projekte, Stand vom 04. August 2009

<sup>110</sup> Im Internet unter [www.regie.de](http://www.regie.de)

<sup>111</sup> Vgl. Regie.de: Startseite, abgerufen am 04. Juli 2009

Der Kleinanzeigenmarkt schafft die Möglichkeit für Stellenausschreibungen und -gesuche. Desweiteren bietet dieser Markt auch Platz für Praktika, Ausbildungen, An- und Verkäufen, Unterkünften und weiteren Ausschreibungen. Dabei sind die Angebote und Gesuche sehr übersichtlich.<sup>112</sup> Unter diesen tummeln inaktuelle Ausschreibungen.<sup>113</sup> Dafür sind die Inserate kostenlos und redaktionell betreut. Der Betreiber behält sich vor nur ernstgemeinte Inserate aufzunehmen. Zudem sind die Beiträge alle für den Medien- und Filmbereich.<sup>114</sup>



Abbildung 6: Der Kleinanzeigenmarkt bei *Regie.de*<sup>115</sup>

Insgesamt könnte der Kleinanzeigenmarkt auf *Regie.de* eine kleine, kostenlose Hilfe bei der Zusammenstellung eines Stabes sein. Die redaktionell kontrollierten Ausschreibungen bieten vor allem für junge Filmemacher eine gute Möglichkeit Unterstützer zu finden.

Das Forum von *Regie.de* bietet hingegen ganz andere Potentiale. Hier diskutieren die Mitglieder über verschiedene Dinge und tauschen dabei Erfahrungen aus. Dafür ist das Forum in spezielle Themengebiete unterteilt. Neben Diskussionen über allgemeine Filmthemen, gibt es auch einen Bereich der sich nur um das Filmemachen an sich dreht. So gibt es dort Themen über Spezialeffekte, das Drehbuchschreiben oder über das Lichtsetzen. Die Beiträge im Forum können ohne Einschränkungen angesehen werden. Um aktiv teilzunehmen ist eine Registrierung notwendig. Diese ist für die Nutzer aber kostenlos.<sup>116</sup>

<sup>112</sup> Vgl. *Regie.de*: Kleinanzeigen, abgerufen am 04. Juli 2009

<sup>113</sup> Beispiel unter *Regie.de*: Kleinanzeigen: AnstellungsJob einige Inserate von April 2009, abgerufen 04. Juli 2009

<sup>114</sup> Vgl. *Regie.de*: Kleinanzeigen: Nutzungsbedingungen Mai 2002, abgerufen am 04. Juli 2009

<sup>115</sup> *Regie.de*: Kleinanzeigen, Stand am 04. August 2009

<sup>116</sup> Vgl. *Regie.de*: Forum, abgerufen am 04. Juli 2009

















Filmemachen	
	<b>Drehbuch</b> Alles rund ums Drehbuch schreiben. Moderator <a href="#">Kose</a>
	<b>Regie führen</b> Hier können Diskussionen zum Thema "Regie führen" geführt werden! Moderator <a href="#">mediocrates</a>
	<b>Schauspiel</b> Fragen zum Thema Schauspiel Moderator <a href="#">mediocrates</a>
	<b>Schnitt</b> Von einfachen Tricks bis zur aufwendigen Computeranimation - Wie funktionieren Special Effects? Moderator <a href="#">Aquila</a>
	<b>SFX - Special Effects</b> Von einfachen Tricks bis zur aufwendigen Computeranimation - Wie funktionieren Special Effects?
	<b>Ton &amp; Musik</b> Der Ton macht die Musik. Alles rund um die (Film-)Musik!
	<b>Produktion</b> Das Forum für Fragen zur Produktion allgemein! Moderator <a href="#">Aquila</a>
	<b>Mein Film</b> Schreibe über Deinen Film. Hol dir Tipps, Meinungen und Vorschläge von anderen Usern ein. Moderator <a href="#">Aquila</a>
	<b>Licht setzen</b> Hier wird alles zum Thema "Licht setzen" besprochen! Moderator <a href="#">Goodhead</a>
	<b>Equipment</b> Alles was man zum Filmemachen benötigt. Moderator <a href="#">Lichtort</a>
	<b>Kamera</b> Alles zu Analog und Digital.
	<b>Team gesucht!</b> Sie suchen für einen Film noch einen der Ton machen könnte oder ein anderes Teammitglied? (Besuchen Sie auch die Kleinanzeigen auf <a href="http://www.regie.de">www.regie.de</a> )
Theorie	
	<b>Filmschulen</b> Informationen über nationale und internationale Filmhochschulen.
	<b>Filmfehler</b> ... können auch "den Großen" der Branche passieren

Abbildung 7: Die Themen im Forum von *Regie.de*

Für junge Filmemacher würden sich in dem Forum, bei richtiger Nutzung, gute Möglichkeiten bieten, Informationen einzuholen, doch ist die Realität anders. Teilweise werden die Forenmitglieder mit allgemeinen Aussagen abgespeist.<sup>117</sup> Zudem gibt es auch beleidigende Beiträge, die von keinem Forenmoderator entfernt werden.<sup>118</sup> Damit eignet sich das Forum von *Regie.de* derzeit nicht für eine ausreichend, fachliche Beratung.

#### 3.1.1.5 Pitch-Point

Der Pitch gehört zu jeder Stoffentwicklung, entweder bei Sendern, Auftraggebern oder bei unabhängigen Wettbewerben, um seinen Stoff bestmöglich zu verkaufen. Unter der Adresse [www.pitch-point.de](http://www.pitch-point.de) haben Autoren die Möglichkeit Ihre Stoffe zu präsentieren. Dabei wird jede Art von Autoren angesprochen. Ob Roman-, Sachliteratur- oder auch Drehbuchautor, jeder kann seine Stoffe auf der Plattform präsentieren.<sup>119</sup>

<sup>117</sup> Beispiel unter Regie.de: Forum: Wie sollte man Licht setzen, um Schatten zu vermeiden?, abgerufen am 04. Juli 2009

<sup>118</sup> Beispiel unter Regie.de: Forum: Frage bzgl. Green- oder Bluescreen, abgerufen am 04. Juli 2009

<sup>119</sup> Pitch-Point.de: Startseite, abgerufen am 02. Juli 2009

Abbildung 8: Ein Neues Projekt auf Pitch-Point

*Pitch-Point* bietet dabei zwei möglichen Anwendern die Teilnahme am Portal. Zum einen die angesprochenen Autoren und desweiteren auch Verlage und Produzenten, die diese Autoren mit ihren Stoffen unter Vertrag nehmen können. Dabei funktioniert die Registrierung als Nutzer sehr schnell. Nach wenigen Angaben kann der erste Pitch Online gehen. Produzenten und Verlage werden erst nach einer Prüfung zugelassen und können dann mit den Autoren Kontakt aufnehmen.<sup>120</sup>

Der Autor hat die Möglichkeit seine Werke zu schützen, so kann beispielsweise ein sogenannter Nachfrager nicht auf die Daten zugreifen, solange der Autor das nicht möchte.<sup>121</sup> Der Autor kann seine Angaben nach einem standardisierten System eintragen. Die in der Datenbank abgelegten Daten werden kategorisiert und können so einfacher gefunden werden.<sup>122</sup> Für die Eintragung in die Datenbank muss der Autor jedoch bezahlen. Dafür werden gestaffelt 3 Monate für 5,90 Euro, 6 Monate für 9,90 Euro und 12 Monate für 16,90 Euro angeboten (Stand Juli 2009). Der Nachfrager, also Produzent oder Verlag, darf den Service von *Pitch-Point* kostenlos nutzen, muss sich aber trotzdem verifizieren.<sup>123</sup> Er hat dann die Möglichkeit sogenannte

<sup>120</sup> Pitch-Point.de: Startseite, abgerufen am 02. Juli 2009

<sup>121</sup> Pitch-Point.de: Vorteile: pitch-point legt höchsten Wert auf die Sicherheit Ihrer Daten, abgerufen am 02. Juli 2009

<sup>122</sup> Pitch-Point.de: Vorteile: Die „intelligente“ Datenbank – das Kernstück von pitch-point, abgerufen am 02. Juli 2009

<sup>123</sup> Pitch-Point.de: Vorteile: pitch-point ist preiswert, aber nicht umsonst, abgerufen am 02. Juli 2009

Suchprofile einzurichten, bei denen der Produzent bei bestimmten Geschichten automatisch informiert wird.<sup>124</sup>

*Pitch-Point* stellt eine Gelegenheit für Autoren dar, einen Produzenten zu finden. Hat der Produzent Interesse an der Idee, kann er diese erst beobachten und die Entwicklung ansehen, bevor er endgültig Kontakt aufnimmt. Damit ist dieses Onlinetool in der Stoffentwicklung angesiedelt und lässt sich recht einfach Step-by-Step bedienen. Ein Problem an diesem Portal ist die geringe Beteiligung von möglichen Interessenten an den angebotenen Stoffen. So sind nur rund 70 interessierte Produzenten und Verlage registriert. Denen stehen über 480 Autoren gegenüber (Stand Juli 2009). Obwohl das Portal einfach zu bedienen ist und die Anonymität unter den Nutzern wahrt, könnte die kleine Community ein Problem werden, wenn eigene Stoffe verkauft werden sollen.

#### 3.1.1.6 *Production und Location Guide von der MDM*

Der *Production* und der *Location Guide* der *Mitteldeutschen Medienförderung* (MDM) sollen exemplarisch auch für andere Förderungsanstalten der Bundesländer stehen. Ähnliche Datenbanken und Portale haben beispielsweise auch das *Filmbüro Bremen*<sup>125</sup> und *Nordmedia*<sup>126</sup> eingerichtet. Der *Production Guide* der MDM soll mitteldeutsche Filmemacher, –schaffende und Dienstleister unter einer Plattform zusammen bringen.<sup>127</sup> Der *Location Guide* dient dazu interessante Motive für Filmarbeiten aufzubereiten.<sup>128</sup> Zu erreichen sind beide Datenbanken auf der Website der Förderungsanstalt unter [www.mdm-online.de](http://www.mdm-online.de).

Der *Production Guide* bietet die Möglichkeit für Filmschaffende sich in eine Datenbank einzutragen. Einzige Voraussetzung ist, dass der Nutzer aus Sachsen, Sachsen-Anhalt oder Thüringen kommen muss. Allgemeine Kontaktdaten und Referenzen können eingegeben werden. Die eingetragenen Nutzer werden dann in einer Übersicht nach Abteilung oder Dienstleistung alphabetisch gelistet. Weiterhin gibt es eine Suchfunktion.<sup>129</sup> Der *Location Guide* bietet eine Übersicht von Orten in Mitteldeutschland, die sich für Dreharbeiten eignen. Die Suche kann sowohl nach Ort, als auch nach Epoche oder Motivtyp getätigt werden. Die Suchergebnisse werden dann mit Bild angezeigt. Möchte der Nutzer mehr erfahren, findet er weitere Fotos,

---

<sup>124</sup> Pitch-Point.de: Startseite, abgerufen am 02. Juli 2009

<sup>125</sup> Im Internet unter [www.filmbuero-bremen.de](http://www.filmbuero-bremen.de): Filmschaffende in Bremen und umzu

<sup>126</sup> Im Internet unter [www.nordmedia.de](http://www.nordmedia.de): Media / Production Guide

<sup>127</sup> Vgl. MDM-Online.de: Production Guide, abgerufen am 25. Juni 2009

<sup>128</sup> Vgl. MDM-Online.de: Location Guide, abgerufen am 25. Juni 2009

<sup>129</sup> Vgl. MDM-Online.de: Production Guide, abgerufen am 25. Juni 2009

Kontaktinformationen, Lagebeschreibungen, Drehbedingungen, Verkehrsinformationen und einen integrierten Routenplaner.<sup>130</sup>

**Drehbedingungen vor Ort**

Grundriss:	Grundrisse können bei Herrn Sonnekalb eingesehen werden.
zusätzliche Räumlichkeiten:	Räume stehen nach Absprache auf dem Gutshof zur Verfügung.
Erschließung:	Stark- und Normalstromanschlüsse, Wasseranschlüsse sowie sanitäre Anlagen befinden sich ausreichend auf dem Gelände.
Etagen:	EG, 1.OG
Treppen:	Die Treppen sind ab 1,00m breit.
Decken:	Die Deckenhöhe beträgt 2,20 bis 2,50m bis zum 1. Balken.
Geräuschsituation:	Innen ist es ruhig, außen führt die wenig befahrene Ortsdurchgangsstraße am Objekt vorbei. Es sind die Arbeitsgeräusche landwirtschaftlicher Maschinen zu hören.
Parkplätze und weitere Stellflächen:	Parkplätze für PKW, LKW und Busse stehen auf einer großen Freifläche direkt am Objekt ausreichend zur Verfügung.

**Verkehrsanbindung**

Auto:	A4 Abf. Apolda, B87 Richtung Apolda, Bad Sulza oder A9 Abf. Naumburg, B87 Richtung Bad Kösen, Fernverkehrsstraße nach Apolda (diese Strecke ist nur für PKW geeignet)
Bahn:	Bahnhof Bad Kösen oder Großheringen
Flugzeug:	Leipzig-Halle
Routenplanung:	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 2px;"><b>NAVTEQ</b></div> <div style="background-color: #0056b3; color: white; padding: 2px;">MAP24</div> <div style="background-color: #0056b3; color: white; padding: 2px; text-align: center;">Route berechnen</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">Start ( Deutschland )</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">Straße</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">PLZ</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">Ort</div> </div>

Abbildung 9: MDM Location Guide: Ausschnitt aus der Beschreibung eines Gutshofs<sup>131</sup>

Neben den beiden Guides bietet die Seite auch weitere kostenlose Angebote, so gibt es beispielsweise eine Checkliste für Dreharbeiten<sup>132</sup>, einen Produktionsspiegel für Mitteldeutschland<sup>133</sup>, ein Informationsportfolio<sup>134</sup> für die Projektvorbereitung und eine Praktikumsbörse<sup>135</sup>. Der *Production* und *Location Guide* und alle anderen MDM-Services sind komplett kostenlos für die Nutzer, egal ob nur Daten eingesehen oder auch Daten eingegeben werden.

Der *Production* und *Location Guide* könnte Einsatz in der Projektentwicklung finden. Für die Förderung von Filmprojekten müssen bei regionalen Förderern sogenannte Regionaleffekte

<sup>130</sup> Beispiel: MDM-Online.de: Museums-Gutshof Sonnekalb im Location Guide

<sup>131</sup> MDM-Online.de: Museums-Gutshof Sonnekalb im Location Guide, abgerufen am 25. Juni 2009

<sup>132</sup> Im Internet erreichbar unter MDM-Online.de: Film Commission: Netzwerk: Checkliste Dreharbeiten

<sup>133</sup> Im Internet erreichbar unter MDM-Online.de: Film Commission: Produktionsspiegel

<sup>134</sup> Im Internet erreichbar unter MDM-Online.de: Film Commission: Produktionsvorbereitung

<sup>135</sup> Im Internet erreichbar unter MDM-Online.de: Film Commission: Praktikumsbörse

erzielt werden, um den regionalen Filmstandort zu stärken.<sup>136</sup> Hierzu ist es dienlich regionale Dienstleister und Filmschaffende für seinen Stab zu engagieren. Die *MDM* bietet hierfür die Möglichkeit, regional aktiv zu werden und ein Team zusammenzustellen. Zudem finden Locationscouts eine Auswahl an möglichen Motiven für verschiedenste Motivtypen, die sie einer Produktion vorschlagen könnten. Die Bedienung ist übersichtlich und einfach für den Nutzer. Großes Manko an den Eintragungen im *Production Guide* ist, dass die eingetragenen Beiträge nicht redaktionell überprüft werden.<sup>137</sup> So könnten sich auch Falschangaben zu Referenzen unter den registrierten Nutzern finden.

### 3.1.2 Programme zur Planung und Entwicklung

Für die Entwicklung und Planung von Filmen haben sich in der Industrie verschiedene Programme zur Erleichterung des Produktionsprozesses etabliert. Für den Bereich der Stoffentwicklung hat sich für den Computer unter anderen die Software *Final Draft* einen Namen gemacht und bezeichnet sich selber als Industriestandard<sup>138</sup>, jedoch gibt es andere Alternativen. *Final Draft* ist dabei nichts anderes als ein Textbearbeitungsprogramm, welches für Drehbuchformate ausgelegt ist.<sup>139</sup> Der Preis für das Programm beträgt circa 250 US-Dollar (Stand Juni 2009)<sup>140</sup>. Alternativ können für den Schreibprozess eines Drehbuches Vorlagen für Textverarbeitungsprogramme genutzt werden.<sup>141</sup> Für die Projektentwicklung gibt es ebenso Programme wie *Movie Magic*, *Fuzzlcheck* oder *Sesam*, die aus einzelnen Komponenten bestehen, welche die Zeit- und Kostenplanung<sup>142 143 144</sup> übernehmen. *Die angesprochenen Programme bieten teilweise auch Online- und Netzwerkfunktion*<sup>145</sup>, im Folgenden werden Alternativen für diese aufgezeigt.

#### 3.1.2.1 Preproducer

Der *Preproducer* ist eine onlinebasierende Software unter [www.preproducer.com](http://www.preproducer.com) zur Planung von Filmproduktionen. Sie wurde von *PolyArtis Filmproduktion Becker & Dasche GbR* ins Leben gerufen. Das Unternehmen mit seinem Geschäftsführer Alexander Becker ist neben dem An-

<sup>136</sup> Vgl. MDM-Online.de: Förderung: Richtlinien: Allgemeine Grundsätze: 1.3. Regionale Effekte, abgerufen am 25. Juni 2009

<sup>137</sup> Vgl. MDM-Online: Production Guide, abgerufen am 25. Juni 2009

<sup>138</sup> Vgl. Final Draft.com: Products and Services, abgerufen am 21. Juni 2009

<sup>139</sup> Vgl. Wikipedia: Final Draft, abgerufen am 26. Juni 2009

<sup>140</sup> Vgl. Writersstore.com: Final Draft Version 8, abgerufen am 26. Juni 2009

<sup>141</sup> Vgl. Filmidee.de: Drehbuchschreiben – Software, abgerufen am 26. Juni 2009

<sup>142</sup> Vgl. Sesamsoft.de: Bestell-Center, abgerufen am 26. Juni 2009

<sup>143</sup> Vgl. Entertainmentpartners.com: Products & Services, abgerufen am 26. Juni 2009

<sup>144</sup> Vgl. Fuzzlecheck.com: Fuzzlecheck im Überblick, abgerufen am 26. Juni 2009

<sup>145</sup> Vgl. Finaldraft.com: Products and Services: Final Draft: Features: Writing/Rewriting Features: CollaboWriter, abgerufen am 26.06.2009

bieten von Filmsoftware auch selber aktiv als Filmproduzent und der dazugehörigen Onlinedistribution.<sup>146</sup>

*„Unser Team besteht aus Leuten, die alle aktiv in der Filmbranche tätig sind. Wir haben alle die Erfahrung gemacht, dass es bei Produktionen sehr oft zu Fehlern und Missverständnissen kommt, weil der Informationsfluss nicht immer reibungslos funktioniert. Wir fragten uns, ob die vergleichsweise hohe Häufigkeit von Fehlern im Produktionsablauf aufgrund von dessen Komplexität ein hinzunehmendes Übel sei oder ob es die Möglichkeit gäbe, Fehlerquellen erheblich zu minimieren.*

*Wir halten es für sehr sinnvoll, den Komfort, den Software bei der Optimierung und Rationalisierung von Arbeitsprozessen bei der Filmproduktion leisten kann, mit den Vorteilen des Internets, die in Bezug auf PreProducer vor allem in der zentralen Datenspeicherung und der ständigen Verfügbarkeit und Aktualität von Informationen liegen, miteinander zu verbinden.“<sup>147</sup>*

Der *Preproducer* läuft seit 2005<sup>148</sup> in einer kostenlosen Testphase, in der sich jeder anmelden kann.<sup>149</sup> Dabei bietet der *PreProducer* eine Fülle an Optionen, die von mehreren Nutzern gleichzeitig genutzt werden können.<sup>150</sup>

---

<sup>146</sup> Vgl. Preproducer.com: Über uns, abgerufen am 26. Juni 2009

<sup>147</sup> Becker, Alexander Juli 2009, siehe Anlage 1

<sup>148</sup> Vgl. Preproducer.com: News, abgerufen am 26. Juni 2009

<sup>149</sup> Vgl. Preproducer.com: FAQ, abgerufen am 26. Juni 2009

<sup>150</sup> Vgl. Preproducer.com: FAQ, abgerufen am 26. Juni 2009

Funktion	Beschreibung
Allgemeine Angaben	Hier können alle Daten zum Film eingetragen werden, wie beispielsweise Titel des Filmes, Kontaktdaten des Produktionsbüros oder auch die Zeiträume für Projektentwicklung, Dreharbeiten und Nachbereitung. Zudem sind zwei kleinere Tools eingebaut, zum einen ein Kalender und zum anderen ein Filmrechner zur Berechnung des Materialbedarfs.
Casting	Im Speziellen für Besetzer ist diese Funktion geeignet. Hier können alle zu einem Casting eingeladenen Personen aufgelistet werden. Der Regisseur kann dann individuelle Kommentare hinzufügen oder durch einen Mausklick die Rolle mit einem Castig Kandidaten besetzen.
Besetzungsliste	Die Funktion erstellt eine Besetzungsliste. Dazu werden alle Schauspieler mit einem Kontaktprofil, Foto und deren Sperrzeiten eingetragen. Es lassen sich Kategorien wie Haupt- oder Nebenrolle oder Komparse wählen. Die Liste kann dann direkt als PDF heruntergeladen werden. Die Funktion „Besetzungsliste“ bietet zudem die Möglichkeit fehlende Rollen bei Preproducer <sup>151</sup> und dessen Schwesterportal Infilm <sup>152</sup> auszuschreiben.
Stabliste	Bei dieser Funktion handelt es sich um eine ähnliche Funktion wie „Besetzungsliste“. Der Nutzer gelangt vorerst auf eine Übersicht, welche nach Abteilungen sortiert ist. Dort kann er dann einzelne Posten der Produktion hinzufügen. Die Liste kann dann als PDF heruntergeladen werden. Auch hier gibt es die Funktion Stabstellen auszuschreiben.
Drehbuchauszüge	Der/die Regieassistent/in kann hier die Drehbuchauszüge hinzufügen und PDF speichern.
Auflösung / Shotlist	Kameramann und Regisseur können hier eine Auflösung anfertigen und mit Storyboards versehen. Zum Schluss kann diese Auflösung in verschiedenen Formen als PDF ausgegeben werden.
Motivlisten	Alle Motive, die im Film eine Rolle spielen, können hier mit Adresse und Foto hinterlegt und als PDF ausgegeben werden.
Drehpläne / Dispos	Die Drehpläne und Dispositionen können hier vom Aufnahmeleiter angelegt werden. Dabei gibt es zahlreiche Funktionen, damit keine Terminkonflikte oder Ähnliches auftreten. Die Daten können als PDF ausgegeben werden.
Equipementliste	Hier können alle Listen vom Beleuchter bis zum Kostümequipement zusammengefasst, die Kosten kalkuliert und tatsächliche Kosten eingegeben werden. Zudem bieten diese Listen die Möglichkeit Formulare für Equipementanfragen zu erstellen.
Kalkulation / Budgetierung	Die Kosten des Projektes können hier kalkuliert werden. Zudem können aktuelle Kostenstände eingearbeitet werden und ebenfalls als PDF ausgegeben werden.
E-Mail Center	Das E-Mail Center bietet die Möglichkeit E-Mails an den Stab oder die Darsteller zu schicken. Dabei kann auf ein Adressbuch zurück gegriffen wird, welches sich automatisch erstellt, wenn Personen in der Stab- oder Besetzungsliste eingetragen werden. Mit wenigen Klicks kann dann der Nutzer bestimmte Dateien an die Teammitglieder schicken oder einfach eine Mitteilung übermitteln.
Passwortschutz	Der Passwortschutz ermöglicht, dass nicht alle Anwender des PreProducers alle Daten einsehen können. So kann der Bereich der Kalkulation passwortgeschützt werden, damit nicht alle die Kostenkalkulation des Produzenten einsehen können.

Tabelle 4: Funktionen des PreProducers<sup>153</sup>

<sup>151</sup> Im Internet unter [www.preproducer.com/services/jobs.html](http://www.preproducer.com/services/jobs.html)

<sup>152</sup> Im Internet unter [www.infilm.de](http://www.infilm.de)

<sup>153</sup> Vgl. Preproducer.com: Tour, abgerufen am 26. Juni 2009

Seit 4 Jahren ist der *PreProducer* in einer Entwicklungsphase (Stand: 2009). Die untereinander verknüpften Listen erleichtern das Arbeiten. Die komplette Projektentwicklung kann mit diesem Tool organisiert werden. Auch während der Dreharbeiten unterstützt die Software den Workflow, indem beispielsweise aktuell Dispositionen erzeugt werden können. Großer Vorteil des Tools ist die Möglichkeit gemeinschaftlich an einem Projekt zu arbeiten. Dabei schützt der integrierte Passwortschutz Daten vor ungewollten Blicken, beispielsweise in die Kalkulation. Aufnahmeleiter Jan-Patrick Kluger nutzte die Software für die Filmproduktion *Im Herbst kein Lied*.

*„Ich fand die Handhabung des Programms recht simpel. Wenn man also weiß, was man zu tun hat, stellt man schnell fest, dass es intuitiv zu bedienen ist und insgesamt sehr logisch erscheint. Da es bereits intelligente Verknüpfungen hat, wirkte es auf mich im ersten Moment wenig umfangreich und auch nicht überladen, sozusagen ein Step-by-Step Programm. Heißt im Klartext, ich muss hier bestimmte Positionen zuerst bearbeiten, um dann den nächsten Schritt machen zu können. Beispiel: Bevor der Drehplan nicht steht, kann ich keine Dispositionen bearbeiten, und bevor der jeweilige Drehtag nicht beendet wurde, kann ich noch keine Tagesberichte verfassen.“<sup>154</sup>*

Um die zukünftigen Möglichkeiten des *PreProducers* zu offenbaren konnte im Rahmen dieser Arbeit ein Blick auf eine frühe Vorabversion des neuen *PreProducers* geworfen werden. Dabei offenbart sich eine Reihe an neuen Funktionen, die den Workflow noch mehr optimieren sollen. Im Mittelpunkt des neuen *PreProducers* wird ein Drehbucheditor stehen, mit dem es vielseitige Möglichkeiten geben wird. So können direkt im Editor Figuren- und Inventarlisten angefertigt, eine Szenenoutline und Notizen angelegt werden. Weitere Tools wie die integrierte Stoppuhr geben Aufschluss über die Zeit, ein Formatanalysator prüft die Formatierung des Buches und ein Szenenanalysator bereitet alle Daten zur Szene auf. Zudem ist es möglich mit wenigen Klicks eine Szene auszutauschen. Unter dem Menüpunkt Drehbuch wird es auch ähnliche Funktionen für das Treatment, die Synopsis und das Exposé geben. Ebenso können Figurenskizzen und audiovisuelle Konzepte angelegt werden. In einem Story-Managementsystem werden weitere Optionen in diesem Bereich geboten.

Die bekannten Kategorien aus der aktuellen Version werden weiterhin, zwar leicht abgeändert, bestehen bleiben. So wurde die Kategorie Casting mit der Besetzungsliste zusammengelegt. Andere Kategorien werden grobgefasstere Namen bekommen. Dies ergibt sich aus der Tatsache, dass in der neuen Version viel mehr Optionen vorhanden sein werden. Beispielsweise wird es möglich sein mehrere Produktionsfirmen, Sender und sogar Verleihfirmen einzutragen,

---

<sup>154</sup> Kluger, Jan-Patrick Juli 2009, siehe Anlage 3



die an dem Film beteiligt sein werden. Im Bereich der Drehplanung und Organisation wird es möglich sein, mehr Listen und Übersichten anzufertigen, wie beispielsweise Cutterberichte und Darstellerdrehübersichten. Im Bereich der Finanzplanung wird es auch sehr hilfreiche Tools wie das Tool „Regionaleffekt“ geben. Es ist üblich, bei einer Filmförderung beispielsweise eines Bundeslandes, das geförderte Geld zu einem Prozentsatz auch in diesem Land auszugeben. Mit dem Tool werden die einzelnen Posten aufgeschlüsselt, welche als Regionaleffekt geltend gemacht werden können. Ein weiterer Neuerungspunkt neben dem Drehbucheditor ist das Druckcenter, welches sich gemeinsam mit dem bekannten E-Mail-Center einen Menüpunkt teilt.

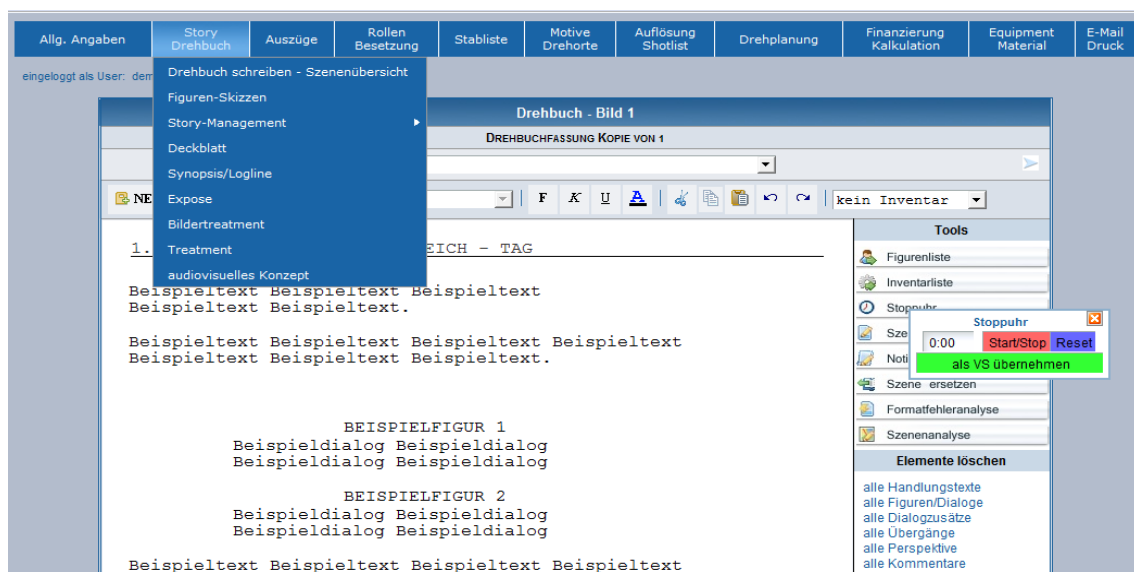


Abbildung 10: Neuer Drehbucheditor des *PreProducers* in der kommenden Version

Die Neuerungen versprechen ein detaillierteres Arbeiten. Vor allem die Drehbuchbearbeitung, welche in der aktuellen Testversion nicht verfügbar ist, gibt der kommenden Version einen hohen Mehrwert. Großer Vorteil des Onlinetools ist, dass nahezu alles in einer Hand bleibt und zudem gleichzeitig alle Listen und Übersichten untereinander verzahnt sind, so dass doppeltes Ausfüllen entfällt. Das Arbeiten mit mehreren Teammitgliedern gleichzeitig im Programm ist ein weiterer Vorteil, bei dem im Produktionsprozess keine Kompatibilitätsprobleme aufkommen können.

Der *PreProducers* wird später durch Werbung auf den von dem PreProducer erstellten Dokumenten finanziert. Zukünftig wird auch die Nutzung nicht mehr kostenlos sein und sich im Rahmen von 15 bis 20 Euro pro Monat bewegen.<sup>155</sup>

<sup>155</sup> Vgl. Becker, Alexander Juli 2009, siehe Anlage 1

### 3.1.2.2 Celta

*Celta* ist im Prinzip kein echtes Onlinetool, kann aber durch eine Registrierung beim Hersteller und einem Grundbetrag von fünf US-Dollar pro Monat onlinefähig gemacht werden.<sup>156</sup> Das Grundprogramm ist frei herunterladbar unter [www.celta.com](http://www.celta.com). Dann können alle Funktionen über einen Browser abgewickelt werden. Im Mittelpunkt des Programmes steht der Texteditor für das Schreiben eines genormten Drehbuches, ähnlich wie bei *Final Draft*. Um den Editor bauen sich verschiedene Vorproduktionstools für Kreativ- und Organisationsteam auf.<sup>157</sup>

Funktion	Beschreibung
Writing Tools	Die Schreibtools umfassen einen interaktiven Schreibeditor, der nicht nur die Formatvorlagen von Drehbüchern beherrscht, sondern der zum Beispiel auch Schauspieler oder Requisiten zu entsprechenden Listen verlinken kann. Zudem können Sounddateien, Bilder und ganze Videos verlinkt werden. Celta bietet für die Autoren verschiedene Industriestandards an, so gibt es nicht nur Drehbücher, sondern auch Theaterstücke, AV Scripts und viele weitere. Genügen diese nicht, ist ein Vorlageneditor implementiert. Mit wenigen Clicks kann der Autor sein Drehbuch auch als Theaterstück adaptieren und bearbeiten. Zudem legt das Programm auch Karteikarten zu jeder Szene an, die mit Notizen versehen werden können.
Pre-Visualisation Tools	Hierfür gibt es zwei kleine verlinkte Anwendungen zum Drehbuch. Zum einen gibt es eine Storyboard-/Auflösungsanwendung, welches sogar die Storyboards nacheinander abspielen kann und zum Anderen können direkt die Auszüge erstellt werden.
Organization Tools	Diese Anwendungen bieten ebenfalls einige Möglichkeiten für Produktions- und Aufnahmeleiter. So gibt es ein sogenanntes Katalogisierungssystem, in denen alle Details von den Darstellern bis hin zu Soundeffekten zusammengefasst werden. Desweiteren können ein Drehplan und Dispositionen erstellt werden.
Publishing Tools	Diese Tools ermöglichen eine Veröffentlichung des Projektes.
Celta Studios	Kostenpflichtige Erweiterung zur Onlineanbindung. Dieses Tool ermöglicht das gemeinsame Arbeiten an einem Projekt. Zudem werden alle Daten auf einem sicheren Webserver gespeichert.

Tabelle 5: Die Funktionen von *Celta*

*Celta* ist ebenso wie der *PreProducer* ein Tool zum Einsatz im gesamten Produktionsprozess, von der Stoffentwicklung bis hin zum Dreh. Der Funktionsumfang ist vielfältig, jedoch sind die Funktionen nicht immer auf den ersten Blick zu finden. Die Formatierung der Dispositionen ist weniger detailliert. Große Schwäche des Programmes ist, dass es kaum Möglichkeiten gibt, die eingegebenen Dateien auszugeben. Listen wie die Besetzungsliste ist nicht ausdruck- und exportierbar. Einzig das Drehbuch lässt sich schnell als PDF verpacken und speichern. Vorteilhaft ist vor allem die Verknüpfung von Requisiten oder Darstellern im Buch mit Listen. Die Online-

<sup>156</sup> Vgl. [Celta.com](http://Celta.com): Celta Studios, abgerufen am 26. Juni 2009

<sup>157</sup> Vgl. [Celta.com](http://Celta.com): Features, abgerufen am 26. Juni 2009

erweiterung *Celtx Studios* bietet die Möglichkeit gemeinsam an einem Projekt zu arbeiten. Zudem speichert diese auch alte Datensätze, falls ausversehen die lokale Datei überschrieben wurde.

### **3.1.3 Unkonventionell und Networking**

Neben der Optimierung klassischer Konzepte zur Realisierung von Filmen, gibt es auch alternative Ansätze, wie Filme entstehen können. Der klassische Weg einer Filmproduktion hat sich zwar bewehrt, doch eröffnen die neuen Ansätze ganz andere Potentiale.

Ein weiterer wichtiger Punkt im Leben eines jeden Film- und Medienschaffenden sind vor allem Kontakte zu anderen Film- und Medienschaffenden, denn vor allem im Medienbereich steht Erfolg immer im Zusammenhang mit Teamwork. Deshalb ist es wichtig Kontakte in der Branche zu haben. Das Internet gibt Möglichkeiten der Vernetzung, auch im Filmbereich.

#### **3.1.3.1 Plotbot**

Das Programm *Plotbot* ist eine Online-Drehbuchsoftware unter der Domain [www.plotbot.com](http://www.plotbot.com). Bei diesem Tool steht das interaktive miteinander Arbeiten im Mittelpunkt.<sup>158</sup> Entwickelt wurde das Programm von zwei webaffinen Filmstudenten, die an der Universität zusammen studierten.<sup>159</sup>

Grob zusammengefasst hat *Plotbot* nur eine Funktion: Das Drehbuchschreiben. Es lassen sich aber verschiedene Optionen wählen. Zum einen kann der Nutzer ein Drehbuch erstellen, was nur er selber sehen, bearbeiten und nutzen kann. Hiervon darf der Nutzer zwei Projekte in seinem Account anlegen. Die nächste Option ist das Anlegen eines Projektes, welches dann allen Mitgliedern öffentlich zugänglich ist, je nachdem wie der Autor möchte, kann er bestimmte Rechte festlegen. Diese Rechte erlauben es dann Mitgliedern von *Plotbot* am Projekt aktiv zu werden und mitzuschreiben. Der erste Autor legt neben den Rechten der Bearbeitung auch die Lizenzen fest, unter der das Buch dann veröffentlicht wird.<sup>160</sup>

---

<sup>158</sup> Vgl. Kreßner, Tino Dezember 2007, 45

<sup>159</sup> Vgl. Plotbot.com: Über uns 2009, abgerufen am 26. Juni 2009

<sup>160</sup> Vgl. Plotbot.com: Über uns 2009, abgerufen am 26. Juni 2009

ÜBER UNS | HILFE | KONTAKT | ABMELDEN

**plotbot**  
write better. together.

FORUM \* EINLADEN ERSTELLEN FINDEN Deine Projekte...

Yo  
Du bist 1 month ago beigetreten. Du hast 8 Bearbeitungen und 0 Bemerkungen gemacht.

**Drehbuch finden** DREHBÜCHER SHOWDOWNS

Tags  
[Comedy](#) [Love](#) [Drama](#)  
[Drinking](#) [Action](#) [Cops](#)  
[Computer](#) [Emergency](#)  
[Science](#) [Camera](#) [Uzis](#)  
[Suspense](#) [Science Fiction](#) [Jail](#)  
[Organization](#) [Headphones](#)  
[Horror](#) [Romantic](#) [Choppers](#) [Kung](#)  
[Fu](#) [Motorcycle](#) [Pickup](#) [Treasure](#)  
[Camping](#) [Character](#) [Study](#)  
[Fighting against the odds](#) [Dark](#)  
[Supernatural](#) [Dramedy](#) [Coming of](#)  
[Age](#) [Comedy of Errors](#) [Psychological](#)  
[Thriller](#) [Script](#) [Frenzy](#) [Teen](#) [Jailhouse](#)  
[Shiv](#) [BMX](#) [War](#) [Spoof](#) [Satire](#) [Black](#)  
[Crime](#) [Vengeance](#) [Screwball](#) [Post-](#)  
[apocalyptic](#) [Unrequited](#) [Love](#) [Family](#)  
[Superheroes](#) [Cops & Crooks](#) [Spies](#)

[View all tags](#)

Plotbot hat 4,850 Projekte zur Verfügung.

**Drehbuch finden**

Format... Auflisten nach Aktivitäten Alle Sprachen ☐ Projekte ohne Bestandteile verbergen

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 [Weiter >>](#)

Ansehen 1-10. Deine Suche ergab 4,172 Projekte.

**The Right Side of the Tracks**  
Six friends. One town. sex, drugs, rock and roll, fights, bikes, and pizza.  
Emergency Headphones Love BMX Cops Drinking Drama Character Study Comedy Teen [more](#)

Created by guyinhat555 two years ago. Last change by Ziggy\_Q 10 days ago.  
10 writers have written 114 pages in 4 scenes.  
[Projekt ansehen](#)  
[Drehbuchvorschau](#)

**New Life Incorporated**  
The Longevity Chip is a marvel of biotechnology in 2175—an

Created by dannie18 2 months ago. Last change by vigilant1 9 days ago.

Abbildung 11: Die Suche nach Drehbüchern zum gemeinschaftlichen Arbeiten bei Plotbot<sup>161</sup>

Der Editor ist nicht so komfortabel, wie der Texteditor von *Final Draft*. Es können trotzdem nahezu alle Schritte der Stoffentwicklung online getätigt werden. In wenigen Schritten ist die erste Szene fertig geschrieben. Wenn ein Projekt später abgeschlossen ist, kann es heruntergeladen werden. Zudem wäre es theoretisch möglich das Drehbuch später in *Final Draft* zu importieren und lokal weiter zu bearbeiten.

Plotbot richtet sich eindeutig an die Stoffentwicklung. Als privates Projekt können Ideen weiterentwickelt werden und fast klassisch bis zur Fertigstellung der Endfassung abgehandelt werden. Durch bestimmte Rechteverteilung können Regisseur oder Redakteur Kommentare zu bestimmten Passagen abgeben. Ist ein Ko-Autor beteiligt kann dieser abwechselnd mit dem anderen Autor am Werk schreiben. Eine simultane Bearbeitung ist auch möglich. Der Mehrwert befindet sich in der Gemeinschaftsfunktion. Fremde Menschen können mit individuellen Ideen eine gemeinsame Geschichte schreiben. Dies geht weg vom klassischen Ideen- und Stoffentwickeln, bei dem Wenige eine Idee entwickeln. Die Autoren können weltweit agieren und gemeinsam ein Werk schaffen.

<sup>161</sup> Plotbot.com: Drehbuchfinden, Stand am 04. August 2009

### 3.1.3.2 *Wreck A Movie*

*Wreck a Movie* ist keine traditionelle Filmplattform, im Sinne der klassischen Entstehung eines Films. *Wreck A Movie* ist eine Community Plattform, bei der sich die einzelnen Mitglieder zusammenfinden und verschiedene Filmprojekte gemeinsam realisieren. Zu erreichen ist die Plattform im Internet unter [www.wreckamovie.com](http://www.wreckamovie.com). Die Plattform gehört zur finnischen Filmproduktionsfirma *Star Wreck Studios Oy Ltd.*, welche 2005 erstmals einen Communityfilm produzierte.<sup>162</sup>

Nach kostenfreier Registrierung, kann der Nutzer selber ein Projekt anlegen und Aufgaben für die Erstellung des Filmes verteilen. Zudem können bestimmte Posten belegt, Videos eingebunden und Filminformationen eingegeben werden.<sup>163</sup> Desweiteren kann der Projektleiter auch die Lizenz der Produktion festlegen, unter welcher diese dann erscheinen soll. Jeder Nutzer von *Wreck a Movie* kann sich dann an der Produktion beteiligen oder die Produktion einfach beobachten. Es ist möglich alle Aktivitäten eines Filmprojekts via FeedReader mit RSS-Feeds zu verfolgen.<sup>164</sup> Möchte ein Mitglied an einem Projekt teilnehmen, so kann dieses ein knappes Motivationsschreiben anfertigen, aber auch ohne kann er an den Aktivitäten teilnehmen.<sup>165</sup> Die ausgeschriebenen Aufgaben des Gruppenleiters können dann in einer Art Forum gemeinsam gelöst werden. Ist eine Aufgabe ausreichend diskutiert, kann der Gruppenleiter die Aufgaben als erledigt markieren.<sup>166</sup> Die Ideen zu den einzelnen Aufgaben, welche „Shots“ genannt werden, können dann mit „Thumbs“ (engl. Daumen) bewertet werden, in wie weit diese Idee sinnvoll war. Daraus lässt sich auch das „Karma“ jeden einzelnen Mitglieds ermitteln, denn umso mehr die eingebrachten Ideen für gut befunden werden, umso besser das „Karma“.<sup>167</sup>

---

<sup>162</sup> Vgl. [Wreckamovie.com](http://Wreckamovie.com): About Wreck a Movie, abgerufen am 03. Juli 2009

<sup>163</sup> Vgl. [Wreckamovie.com](http://Wreckamovie.com): Frequently asked Questions, abgerufen am 03. Juli 2009

<sup>164</sup> Vgl. Beispiel zum Beobachten oder Teilnehmen auf [Wreckamovie.com](http://Wreckamovie.com) „Iron Sky“, abgerufen am 03. Juli 2009

<sup>165</sup> Vgl. Beispiel für ein Motivationsschreiben auf [Wreckamovie.com](http://Wreckamovie.com) „Iron Sky“, abgerufen am 03. Juli 2009

<sup>166</sup> Vgl. Beispiel für eine Aufgabenliste auf [Wreckamovie.com](http://Wreckamovie.com) „Iron Sky“, abgerufen am 03. Juli 2009

<sup>167</sup> Vgl. [Wreckamovie.com](http://Wreckamovie.com): Frequently asked Questions, abgerufen am 03. Juli 2009

**Productions All – Most active**

Select a production by clicking its poster below or [Add Your Own Production](#)

**Most active** | **Recent productions** | **Most members**

**All**

- Full-length Feature Film
- Short Film
- Music Video
- Commercial
- Mobile Film
- Animation
- Documentary
- TV/Web Series
- Other
- Wreckamovie

**Iron Sky**

Type	Full-length Feature Film
Members	1118
Phase	Development
Launched	February 02, 2008
Directed by	Timo Vuorensola
Synopsis	In 1945 the Nazis went to the Moon. In 2018 they are coming back.

**Eurospy**

Type	Full-length Feature Film
Members	5
Phase	Development
Launched	June 22, 2009
Directed by	

Abbildung 12: Übersicht der Projekte auf Wreckamovie.com<sup>168</sup>

Wreckamovie.com begleitet Projekte durch jede Produktionsphase. Dabei kann im Team die Geschichte und die Umsetzung gemeinsam entwickelt werden. Alle Schritte werden dabei in einer Art Forum zu jedem Film abgewickelt. Organisatorische Tools gibt es hingegen nicht, genauso wenig einen Drehbucheditor, um eventuell gemeinsam an einem Drehbuch zu schreiben. Die entstandenen Filme erreichen eine recht hohe Verbreitung, so auch der erste Film der Wreckamovie Begründer „Star Wreck“, der bei Amazon verfügbar ist<sup>169</sup>. es ist auffällig, dass die meisten Mitglieder in den Projekten der Portalbegründer anzutreffen sind. Im Juli 2009 waren über 1100 Mitglieder bei dem neuen Projekt „Iron Sky“ dabei. Über tausend Benutzer weniger hat dann das nächste Filmprojekt auf der Seite.<sup>170</sup>

<sup>168</sup> Im Internet unter <http://www.wreckamovie.com/productions>

<sup>169</sup> Im Internet unter [www.amazon.de](http://www.amazon.de) durch die Suche nach dem Titel (Stand: 03. Juli 2009)

<sup>170</sup> Vgl. Wreckamovie.com: Films, abgerufen am 03. Juli 2009

### 3.1.3.3 Poptent

*Poptent* ist eine Community Plattform für Filmemacher und andere Kreative. Sie ist zu erreichen unter [www.poptent.net](http://www.poptent.net) und soll die Filmschaffenden untereinander Verknüpfen und Kontakt zu Unternehmen herstellen, die dann für deren Leistungen bezahlen. *Poptent* ist kein Tool, welches sich an klassische Filmproduktionen richtet, sondern ist eher spezialisiert auf Werbeprojekte. Die Unternehmen, die auf der Website vertreten sind, suchen nach eigenen Angaben nach neuen Wegen, um Konsumenten zu erreichen und um ein neues Publikum zu schaffen. Für Unternehmen bieten sich somit Möglichkeiten durch den Wettbewerbscharakter Kosten zu sparen.<sup>171</sup>

Das Prinzip von *Poptent* ist einfach. So meldet sich der Nutzer im ersten Schritt bei *Poptent* an und kann sich dann ein Profil einrichten. Dazu kann der Nutzer ein Foto von sich hochladen und einen Beschreibungstext erstellen. Der Clou von *Poptent* ist es, Referenzmedien hochzuladen, damit ein Portfolio über ihn entsteht.<sup>172</sup> Zudem kommt die Vernetzung, in dem der Nutzer die Aktivitäten eines anderen Nutzers verfolgt.<sup>173</sup>

Das Hauptanliegen Marken und Kreative zusammenzubringen, wird darüber realisiert, dass die Unternehmen verschiedene Aufgaben ausschreiben können. Gefällt einem Nutzer die Aufgabe, kann er daran teilnehmen. Schlussendlich ist er aber nicht verpflichtet diese Aufgabe auch zu erfüllen, doch kann er bei der Teilnahme weitere Details erfahren und Daten wie Logos, Schriftarten oder die Aufgabenbeschreibung herunterladen. Ist dies vollendet, kann der Nutzer sich an die Arbeit machen. Ist er fertig, kann er die Datei in sein Medienportfolio hochladen und der Aufgabe zuordnen. Das Unternehmen, welches die Ausschreibung vorgenommen hat, kann nun entscheiden, ob das Video genommen wird oder nicht. Bei den Ausschreibungen können mehrere tausend US-Dollar gewonnen werden.<sup>174</sup> Neben den Geldpreisen kann der Nutzer durch die Projekte nach und nach sein Mediaportfolio erweitern.

---

<sup>171</sup> Vgl. Poptent.net: About: Who we are?, abgerufen am 05. Juli 2009

<sup>172</sup> Vgl. Poptent.net: Mark Explains the Benefits of Uploading Media, abgerufen am 05. Juli 2009

<sup>173</sup> Vgl. Poptent.net: Liza's Following Tutorial, abgerufen am 05. Juli 2009

<sup>174</sup> Vgl. Poptent.net: Assignments Tutorial, abgerufen am 05. Juli 2009

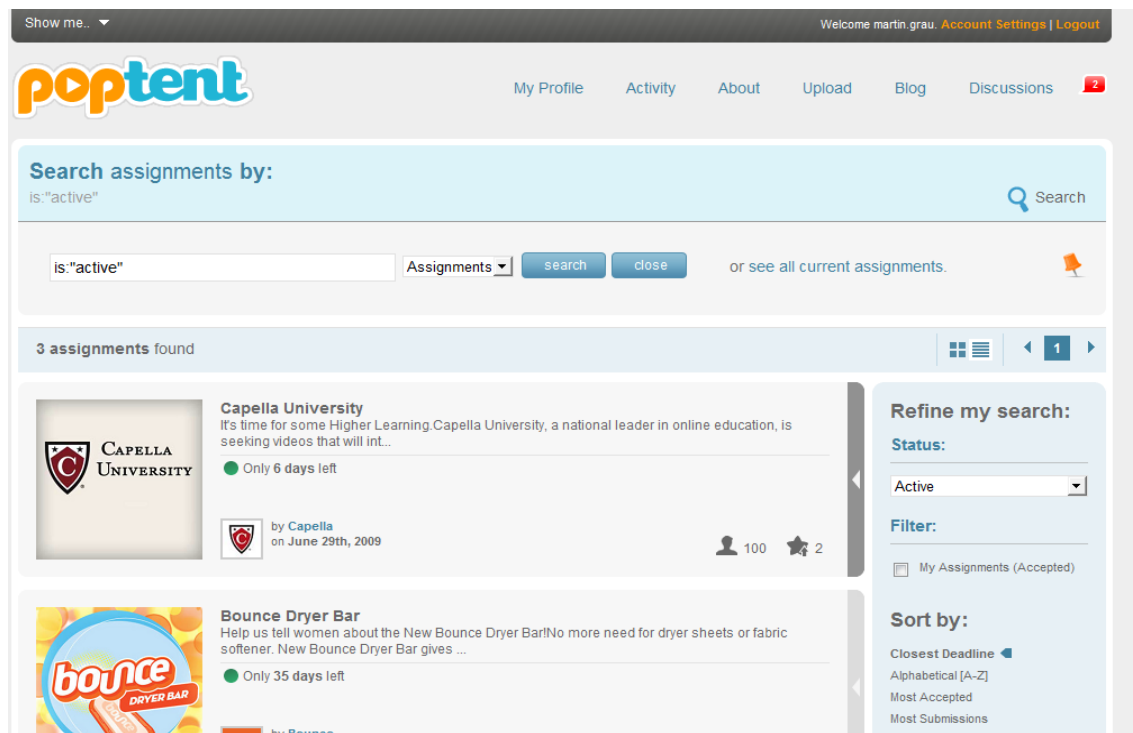


Abbildung 13: Ausschreibungen bei Poptent<sup>175</sup>

Desweiteren bietet *Poptent* auch andere Möglichkeiten. So gibt es Gruppen, welche öffentlich oder privat sein können, um damit allgemein zu diskutieren und projektbezogene Angelegenheiten zu klären. Weiterhin möchte *Poptent* neben dem erstellen von Videoclips für Unternehmen auch Kreative zusammenführen, um andere Film- und Videoprojekte zu realisieren.<sup>176</sup>

Insgesamt ist das Konzept von *Poptent* vor allem für Werbefilmer interessant. Die Webseite stellt dafür eine Art Pitching Plattform bereit, in der Ausschreibungen für Aufträge angenommen und umgesetzt werden können. Gewinnt der Nutzer eine Ausschreibung, kann zudem Geld verdient werden. Auch für glücklose Nutzer bietet das Portal trotzallem einen Mehrwert, so kann ein Videoportfolio mit den eigenen Werken angefertigt werden, mit dem sich auch entsprechend präsentiert werden kann. Als Service bietet das Portal Videotutorials, um *Poptent* und dessen Funktionen richtig zu nutzen.<sup>177</sup> Dies bietet vor allem für Einsteiger einen schnellen Einblick.

<sup>175</sup> Poptent.net: Assignments, Stand am 04. August 2009

<sup>176</sup> Vgl. Poptent.net: Mark's Introduction to Groups, abgerufen am 05. Juli 2009

<sup>177</sup> Vgl. Poptent.net: Tutorials, abgerufen am 05. Juli 2009



### 3.1.3.4 Bewegende-Bilder.net

*Bewegende-Bilder.net* ist eine Plattform des Vereins *Bewegende Bilder e.V.*<sup>178</sup> Der Verein mit Sitz in Mittweida<sup>179</sup> sieht sich als Knotenpunkt junger Medienschaffender, die gemeinsam Projekte realisieren und ein gemeinsames Mediennetzwerk aufbauen wollen. Der Verein zählt circa 40 Mitglieder und besteht seit 2005. Vor allem durch preisgekrönte Kurzfilme konnte der Verein für mediales Interesse sorgen. Heute ist der Verein auch in anderen Medienbereichen erfolgreich Aktiv.<sup>180</sup> Im Juni 2009 wurde unter der Domain *www.bewegende-bilder.net* eine neue Community-Plattform gestartet.<sup>181</sup> Die Plattform bietet dabei verschiedene Funktionen und Informationen.

Abbildung 14: Ein Profil bei *Bewegende-Bilder.net*

<sup>178</sup> Vgl. *Bewegende-Bilder.net*: Über uns, abgerufen am 05. Juli 2009

<sup>179</sup> Vgl. *Bewegende-Bilder.net*: Impressum, abgerufen am 05. Juli 2009

<sup>180</sup> Vgl. *Bewegende-Bilder.net*: Über uns, abgerufen am 05. Juli 2009

<sup>181</sup> Vgl. *Bewegende-Bilder.net*/Hilse, Erik Juni 2009: Neue Vereinsplattform online, abgerufen am 05. Juli 2009

Funktion	Beschreibung
Netzwerk	Das Netzwerk ist die eigentliche Hauptfunktion von <a href="http://www.bewegende-bilder.net">www.bewegende-bilder.net</a> . Hier kann sich der Nutzer ein Profil anlegen, Kontakte zu einer Kontaktliste hinzufügen, Nachrichten senden und empfangen, Gruppen beitreten und mit den anderen Mitgliedern diskutieren, Fotos und Videos hochladen, aber beispielsweise anderen Mitgliedern auf deren Profilpinnwand schreiben.
Blog	In diesem Bereich werden Informationen zum Verein Bewegende Bilder e.V. und auch zur Plattform bekannt gegeben. Jeder Nutzer kann einen eigenen Eintrag erstellen.
Projekte	Unter Projekte findet der Nutzer ein Wiki, indem Informationen zu Vereinen, Firmen, Medienmachern und Teams zusammengestellt sind. Jeder Nutzer kann auch hier selber Informationen eintragen.
Termine (nur für Mitglieder)	Wichtige Branchentermine von Einreichfristen für Förderungen bis hin zu Festivals werden hier übersichtlich dargestellt. Der Nutzer kann selber Termine hinzufügen.
Über uns	In dieser Rubrik sind alle Informationen zum Verein Bewegende Bilder e.V. zusammengestellt.
Shop	Hier können Produktionen von Mitgliedern oder auch T-Shirts erworben werden.
Kontakt	Kontakt bietet die Möglichkeit sich direkt an den Verein mit einem Kontaktformular zu wenden.
Presse	Ein Portfolio an Presseberichten über den Verein
Mein Blog (nur für Mitglieder)	Jeder registrierte Nutzer kann hier seinen eigenen Blog anlegen, auf dem er intern publizieren kann.
Wissensdatenbank (nur für Mitglieder)	In diesem Wiki befinden sich nützliche Informationen rund um die Medienwelt. Von Pressekontakten bis hin zu Wettbewerbsinformationen.
Projektmanagement (nur für Mitglieder)	Dies ist ein spezielles Tool für die Planung und Organisation von Projekten. Der Nutzer kann hier selber Projekte anlegen, Meilensteine aufstellen und Aufgaben verteilen. Zu den Kernstücken dieser Funktion zählt vor allem auch ein Dateimanager, bei dem hochgeladenen Dateien Aufgaben zugewiesen werden können. Organisiert wird das Tool durch eine Benutzerverwaltung, bei der verschiedene Nutzertypen festgelegt werden, die dann bestimmte Aufgaben umsetzen können. Ein projektinterner Terminkalender gibt über die aktuellen Deadlines Aufschluss.
Planungswiki (nur für Mitglieder)	In dieser Wikidatenbank können Projekte angelegt und geplant werden. Dazu können beispielsweise allgemeine Projektinformationen, Konzeptideen oder Terminrichtlinien hinzugefügt werden.
Personalsuche (nur für Mitglieder)	Diese Rubrik ist eigentlich eine Gruppe im Netzwerk, in der Stellenausschreibungen gemacht werden.

Tabelle 6: Die Funktionen der Community *Bewegende-Bilder.net*

Auf der Plattform werden drei Nutzertypen unterschieden, so gibt es zum einen nicht registrierte Nutzer, registrierte Nutzer und Vereinsmitglieder. Der nicht registrierte Nutzer kann den Kern von *Bewegende-Bilder.net*, das Netzwerk, nicht nutzen. Ebenso hat dieser Nutzer keinen Einblick auf die Termine. Eine aktive Beteiligung am Netzwerk, um selber Beiträge zu verfassen ist nicht möglich. Als registrierter Nutzer können mehr Funktionen der Plattform genutzt werden. Ausgeschlossen davon sind das Projektmanagement Tool, das Planungswiki,

die Wissensdatenbank und das interne Blog. Dieser Nutzertyp kann auch keine eigenen Termine eintragen.<sup>182</sup>

**Bewegende Bilder e.V.**

Netzwerk Blog Projekte Termine Über uns Shop Kontakt

Testprojekt

Übersicht Projekte Aufgaben Dateimanager Kalender Benutzer

**Testprojekt / Aufgaben**

Neue Aufgabe Neuer Meilenstein Neuordnen Kopieren Löschen Suche OK

- Zugewiesen an -  
- Status wählen -  
- Priorität wählen -

#	Reihenfolge	Titel	Verantwortliche Person	Fortschritt	Priorität	Endtermin	ID
-		Nicht kategorisiert					
-		Es sind keine Aufgaben vorhanden.					
-	0	Drehbuchfertigstellung - <a href="#">Neue Aufgabe - Bearbeiten</a>		28 %	sehr hoch	2009-07-22	1
1	1	<a href="#">Charakterisierung Timo</a> <small><a href="#">Bearbeiten</a> <a href="#">Beendet!</a> <a href="#">0 Kommentare</a></small>	Martin Grau	15 %	mittel	2009-07-07	2
3	1	<a href="#">Treatment</a> <small><a href="#">Bearbeiten</a> <a href="#">Beendet!</a> <a href="#">0 Kommentare</a></small>	Martin Grau	40 %	hoch	2009-07-14	1
-	0	Finanzierung - <a href="#">Neue Aufgabe - Bearbeiten</a>		75 %	mittel	2009-07-22	2
2	1	<a href="#">Kalkulation</a> <small><a href="#">Bearbeiten</a> <a href="#">Beendet!</a> <a href="#">0 Kommentare</a></small>	Martin Grau	75 %	sehr hoch	2009-07-22	3

Display Num 50

Neue Aufgabe Neuer Meilenstein Neuordnen Kopieren Löschen

Abbildung 15: Beispielfilmprojekt im Projektmanagement auf *Bewegende-Bilder.net*

Insgesamt ist das Portal *Bewegende-Bilder.net* ein Versuch Medienschaffende zusammen zu bringen. Gespickt mit kleinen Anwendungen, kann es zu einem hilfreichen Tool werden. Besonders hervorzuheben ist das Projektmanagementtool, welches zwar nicht speziell für einen konkreten Medienbereich angelegt ist, sich dafür aber schnell und individuell anpassen lässt. Es ist vorstellbar dieses Tool in der Realität für eine kleine Filmproduktion zu nutzen. Großer Nachteil ist, dass nur bezahlende Mitglieder darauf Zugriff haben<sup>183</sup>, dies könnte bei größeren Projekten mit vielen Teammitgliedern zu Problemen führen. Trotzdem bietet das Portal die Möglichkeit nicht nur Gleichgesinnte zu finden, sondern mit diesen auch gemeinsam Projekte zu realisieren. Die Plattform befindet sich erst im Aufbau (Stand: Juli 2009) und kann von daher

<sup>182</sup> Vgl. *Bewegende-Bilder.net*: Über uns: Mitgliedschaft, abgerufen am 05. Juli 2009

<sup>183</sup> Vgl. *Bewegende-Bilder.net*: Über uns: Mitgliedschaft, abgerufen am 05. Juli 2009

nur eine kleine Mitgliedergruppe aufweisen. Wird diese Community weiter ausgebaut und die Aktivität in dieser erhöht, könnte das Bewegende-Bilder Portal zu einer Kontaktbörse und einer Projektmanagementplattform werden.

#### **3.1.4 Einschätzung aktueller Onlinetools**

Die aktuellen Onlinetools im Internet bieten viele Möglichkeiten, wie in den vorangegangenen Kapiteln gezeigt wurde. Die klassischen Plattformen ermöglichen, dass Filmproduktionen organisiert werden und Teammitglieder zusammenkommen. Häufigstes Merkmal sind dabei Stellenmärkte auf denen sich Angebote aber auch Gesuche tummeln. Dabei sticht vor allem *Crew-United*<sup>184</sup> hervor, welches eines der bekannteren Portale ist. Die Profile sind gut aufgearbeitet und auch die Kategorisierung beispielsweise des Stellenmarktes geben eine Übersicht. Ähnliche Stellenmärkte gibt es auch bei der Suche und Findung von Darstellern, denn tausende Profile von Schauspielern sind auf den Portalen zu finden. Ebenfalls hervorzuheben ist *Schauspielervideos*<sup>185</sup>, denn dort gibt es Möglichkeiten, zum einen für Schauspieler, aber auch für Besetzer. Durch die gute visuelle Aufarbeitung der Profile ist es schnell möglich einen ersten Eindruck über die Schauspieler zu bekommen. Portale, wie das der *Mitteldeutschen Medienförderung*<sup>186</sup> oder auch *Pitch-Point*<sup>187</sup> ergänzen Filmproduktionen mit nützlichen Anwendungen. Portale dienen vor allem in der Stoffentwicklung (*Pitch Point*) und zum größten Teil auch in der Projektentwicklung dazu die Filmproduktionen zu unterstützen. Vor allem die Gelegenheit Informationen schnell einzuholen ist ein großer Vorteil. In der Projektentwicklung können schnell Teams zusammengestellt, Unterkünfte gefunden, Schauspieler gecastet oder auch Motive gescoutet werden.

Aufbauend darauf kommen die Tools der Projektplanung und Entwicklung ins Spiel. Mit diesen ist es heute schon möglich fast alle Schritte einer Produktion zu planen, zu verwalten und zu bearbeiten. Hinzukommen clevere Drehbucheditoren, wie der von *Celtx*<sup>188</sup>, oder Projektmanagementtools, wie *PreProducer*<sup>189</sup>, die alle organisatorischen Listen, Pläne gleich mit dem Drehbuch verknüpfen können. Die Tools leiden zum Teil noch unter Kinderkrankheiten, die im Detail sichtbar werden.<sup>190</sup> Großer Vorteil gegenüber konventionellen Programmen sind die vergleichsweise geringen Kosten. So kann der *Preproducer* zurzeit noch kostenlos genutzt werden. Weiterhin ermöglichen die Tools durch ihre Onlineanbindung schnelles und unkompliziertes

---

<sup>184</sup> Im Internet unter [www.crew-united.com](http://www.crew-united.com)

<sup>185</sup> Im Internet unter [www.schauspielervideos.de](http://www.schauspielervideos.de)

<sup>186</sup> Im Internet unter [www.mdm-online.de](http://www.mdm-online.de)

<sup>187</sup> Im Internet unter [www.pitch-point.de](http://www.pitch-point.de)

<sup>188</sup> Im Internet unter [www.celtx.com](http://www.celtx.com)

<sup>189</sup> Im Internet unter [www.preproducer.com](http://www.preproducer.com)

<sup>190</sup> Vgl. Krause, Dietmar Juli 2009, siehe Anlage 5

Zusammenarbeiten und Teilen von Informationen im Filmteam. Durch clevere Rechteverteilung, wie beim *PreProducer*, können dann bestimmte Bereiche bestimmten Departments zugeordnet werden.

Großes Potential bieten auch neue Formen von Filmproduktionen, wie im vorangegangenen Kapitel beschrieben. Zusammenarbeiten in einer Community ist das Motto. Gemeinsam Ideen entwickeln, bearbeiten und daraus gemeinsam einen Film machen und dabei ortunabhängig zu sein, bietet die Grundlage für kreative Leistungsfähigkeit. Zudem bietet das Internet nun auch die Möglichkeit, wie bei *Poptent*<sup>191</sup> ganze Videoportfolios anzulegen und dabei im Wettbewerb mit Anderen auch noch Geld zu verdienen.

### 3.2 Onlinetools mit Potential zum Einsatz bei Filmproduktionen

#### 3.2.1 Social Communities

Social Community bezeichnet eine virtuelle Nutzergemeinschaft bestimmter Plattformen im Internet. Dabei interagieren die Nutzer untereinander und es entstehen virtuelle, soziale Kontakte unter den Nutzern.

*„Eine Community ist eine virtuelle Gemeinschaft, die sich auf Webseiten austauscht und durch E-Mails, Chats, Kommentarfunktionen oder Foren miteinander kommuniziert. Durch verschiedene Themen bilden sich Interessengemeinschaften. Diese Dienste nennen sich auch Social Communities, da hier via Internet soziale Kontakte gepflegt werden.“*<sup>192</sup>

Durch die Verbindung der einzelnen Nutzer entstehen so virtuelle, soziale Netzwerke, ähnlich sozialer Netzwerke im wirklichen Leben.<sup>193</sup> Die Nutzung dieser Netzwerke ist durchaus beliebt, denn weltweit nutzen, laut einer Studie des Marktforschungsunternehmens *Comscore*, 734,2 Millionen Menschen ein solches soziales Netzwerk im Internet. Das sind rund zwei Drittel aller Internetnutzer weltweit.<sup>194</sup> Die weltweit beliebteste Community ist *Facebook*<sup>195</sup>. In Deutschland sind andere Vertreter führend, so zählen *wer-kenn-wen*<sup>196</sup>, *studivZ*<sup>197</sup> und *MySpace*<sup>198</sup> zu

---

<sup>191</sup> Im Internet unter [www.poptent.net](http://www.poptent.net)

<sup>192</sup> Pixelplaner.com: IT-Solutions Glossar - Begriffe erklärt von A bis Z, abgerufen am 07. Juli 2009

<sup>193</sup> Vgl. Kreßner, Tino Dezember 2007, 66

<sup>194</sup> Vgl. Comscore.com 02. Juli 2009: Russia has World's Most Engaged Social Networking Audience, abgerufen am 02. Juli 2009

<sup>195</sup> Im Internet unter [www.facebook.de](http://www.facebook.de)

<sup>196</sup> Im Internet unter [www.wer-kennt-wen.de](http://www.wer-kennt-wen.de)

<sup>197</sup> Im Internet unter [www.studivz.net](http://www.studivz.net)

<sup>198</sup> Im Internet unter [www.myspace.com](http://www.myspace.com)

den Top-3 Favoriten der Nutzer.<sup>199</sup> Deutschland ist aber im internationalen Vergleich eher ein Nachzügler mit starken Wachstumszahlen.<sup>200</sup> Mit 14 Millionen Nutzern von sozialen Netzwerken ist Russland an erster Stelle.<sup>201</sup> Diese Zahlen verdeutlichen insgesamt die Bedeutung sozialer Netzwerke im Internet auch für Filmschaffende, denn auch Filmschaffende tummeln sich unter den Millionen von Nutzern. Natürlich muss auch erwähnt werden, dass vor allem ein junges Publikum in den sozialen Netzwerken vertreten ist. So sind beispielsweise zwei Drittel der *Facebook*-Nutzer unter 35 Jahren.<sup>202</sup>

Diese Communities bieten verschiedene Hauptfunktionen für die Nutzer, um sich kennenzulernen, Kontakt zu halten oder bestimmte Interessengebiete gemeinsam zu diskutieren. Nachfolgende Übersicht ist somit pauschalisiert von *studiVZ*, *Facebook*, *MySpace*, *wer-kennt-wen* und auch dem Businessnetzwerk *Xing*<sup>203</sup> zusammengetragen.

Funktion	Beschreibung
Profil	Bei jedem sozialen Netzwerk steht das Profil im Mittelpunkt, denn hier kann jeder Daten von sich eintragen. Neben Namen, Geburtsdatum, Ort, Interessen, Hobbys und unzähliger anderer Daten kann bei den Portalen eine komplette Informationsseite mit Foto erstellt werden. Trotz einiger Pflichtfelder ist es den Nutzern im Detail selbst überlassen, welche Daten er genau eingibt.
Kontaktlisten	Unter dieser Funktion werden meist alle Kontakte des Nutzers abgelegt. In einigen Communities sind dies die Freundeslisten, deswegen wird bei den Bekannten oft von Freunden geredet. Im Prinzip stellt diese Liste den Überblick über alle sozialen Verbindungen dar.
Gruppen	In einer Community gibt es unzählige unterschiedliche Interessen. Jedes Mitglied kann eine Gruppe gründen oder einer Gruppe beitreten und dann dort mit anderen Mitgliedern in einer Art Forum verschiedene Aspekte und Themen diskutieren.
Nachrichtenservice	Unter den einzelnen Mitgliedern können mit diesem Tool Nachrichten verschickt werden.
Chat	In vielen Portalen gibt es die Möglichkeit mit seinen Freunden zu chatten.
Foto- und Videoalben	Der Nutzer kann in den meisten Portalen eigene Fotoalben oder sogar Videoalben anlegen. Dazu gibt es verschiedene Uploadmanager mit denen die Nutzer einfach Videos oder Fotos hochladen können, um sie anderen Mitgliedern zu zeigen.
Gästebuch	Oft auch Pinnwand genannt, können die Mitglieder öffentlich Botschaften auf den Profilen Anderer hinterlassen.

*Tabelle 7:* Funktionen von Social Communities

<sup>199</sup> Vgl. Niesen.com März 2009: Global Faces and Networked Places - A Nielsen report on Social Networking's New Global Footprint, 9, abgerufen am 07. Juli 2009

<sup>200</sup> Vgl. Niesen.com März 2009: Global Faces and Networked Places - A Nielsen report on Social Networking's New Global Footprint, 3, abgerufen am 07. Juli 2009

<sup>201</sup> Vgl. Comscore.com 02. Juli 2009: Russia has World's Most Engaged Social Networking Audience, abgerufen am 02. Juli 2009

<sup>202</sup> Vgl. Socialmediatoday.com Juli 2009: Over a third of Facebook users now 35+, use by seniors at record levels, abgerufen am 07. Juli 2009

<sup>203</sup> Im Internet unter [www.xing.com](http://www.xing.com)

Einige dieser Funktionen lassen sich mehr oder auch weniger für den Filmproduktionsworkflow einsetzen. Großer Vorteil all dieser Funktionen ist, dass eine Registrierung bei den jeweiligen Portalen kostenlos ist und damit vor allem für Filmeinsteiger Möglichkeiten bestehen.

Das Profil ist eine Möglichkeit Kontakte zu anderen Filmschaffenden aufzubauen. Mit gezielten Informationen auf dem Profil könnte Interesse bei anderen Nutzern geweckt werden, mit denen dann Kontakt zustande kommt. Durch Freundeslisten anderer Freunde können ebenfalls weitere Filmemacher gefunden werden. Mit den Nachrichten- und Chatservices könnte dann erster Kontakt aufgebaut werden. Im Prinzip stellt aber die Gruppenfunktion den größten Nutzen für Filmemacher dar. Zum einen ergeben sich beispielsweise im *studiVZ* bei der Gruppensuche nach dem Stichwort „Film“ hunderte von Gruppen (Stand: Juli 2009), die sich um den Film drehen. Darunter gibt es Viele, die sich mit Filmen auseinandersetzen, aber das *studiVZ* bietet auch echte Filmemachergruppen wie: „Dreharbeiten-Börse“, „Filmemacher, Drehbuchautoren, Schauspieler, vereinigt euch!“ oder auch „Film und Fernsehen“. Dort gibt es Gesuche und Angebote für Filmjobs und Schauspieler. Dass diese Art von Schauspielvermittlung funktionieren kann, bestätigt Judith Ohme, heute Kamerafrau für den Südwestdeutschen Rundfunk. Für Ihre Ausbildung hatte Sie die Aufgabe einen Abschlussfilm zu drehen. Um Kosten zu sparen suchte und castete Sie über eine Gruppe im *studiVZ* Schauspieler für Ihren Kurzfilm.<sup>204</sup>

*„Dann habe ich im StudiVZ in diversen Gruppen [...] ein neues Thema geschrieben mit dem Aufruf nach Schauspielern. Hab geschrieben, dass ich dringend [...] junge Menschen suche, die optimaler Weise aus dem Kreis Karlsruhe kommen und in meinem Abschlussfilm mitspielen.*

*Darauf meldeten sich ein paar Leute (vielleicht so 6/7 Leute), leider nicht wirklich jemand aus der Nähe. [...] Es meldeten sich ein paar Leute die es auch ohne Gage gemacht hätten. Mein Hauptdarsteller Tim Hoffmann hatte mir über StudiVZ geschrieben und kam aus Köln. Sein Profilbild sprach mich an und war ungefähr meine Vorstellung von meinem Protagonisten. Ich ließ mir darauf hin weitere Fotos und Videos von Ihm schicken. Wir haben telefoniert und natürlich hatte ich keine Gewissheit, dass er wirklich gut ist, aber seine Referenzen haben mir gereicht.“<sup>205</sup>*

<sup>204</sup> Vgl. Ohme, Judith Juli 2009, siehe Anlage 6

<sup>205</sup> Ohme, Judith Juli 2009, siehe Anlage 6



Abbildung 16: Eine Filmemacher StudiVZ-Gruppe

In Leipzig wurde im Mai 2008 ein aufwendiges Musikvideo der Band *Myra* unter der Regie von Sören Schaller gedreht. Dabei wurden verschiedene Massenszenen inszeniert. Für die Suche nach echten Fans für die Komparserie wurde mit Hilfe von *MySpace* eine Ausschreibung gestartet, die schlussendlich zu einem fertigen Musikvideo mit vielen Komparsen geführt hat, obwohl das Projekt nur mit einem kleinen Budget auskommen musste.

*„Die Zielgruppe der Band, sowie das Alter und auch die Kostenfrage der gesuchten Komparsen waren ausschlaggebend, dass wir uns gegen eine Komparsenagentur und für Myspace entschieden haben.“<sup>206</sup>*

Nicht nur als Stellenmarkt wird *studiVZ* und Co. genutzt, bei genauerem betrachten fallen auch kleinere Gruppen ins Auge, die für Nicht-Mitglieder unzugänglich sind. Gruppen wie „Filmprojekt ‚Ehrensache oder einfach nur Mord??‘“, „Filmprojekt ‚Unternehmen: Rotfuchs‘“ oder „The Wild Bonanza (Das Filmprojekt)“ beschäftigen sich mit dem organisatorischen und kreativen Planen von Filmprojekten.

Auch die sozialen Netzwerke bieten Möglichkeiten Filme zu produzieren, dabei sollte aber angemerkt werden, dass es sich hierbei nicht unbedingt um klassische Produktionsstrukturen

<sup>206</sup> Schaller, Sören Juli 2009, siehe Anlage 7



handelt, sondern mehr um Interessengruppen, die gemeinsam einen Film entwickeln und planen. Es scheint auch vor allem für den Filmnachwuchs zu funktionieren. Die Communities sind kostenlos und schnell sind interessierte Leute für ein Filmprojekt gefunden. Ein Beispiel wäre das angesprochene Film Projekt „The Wild Bonanza“ von Hauptinitiator Philipp Delph.

*„Das Team kennen wir persönlich. Wir sind mehrere Freundeskreise. Aber über das Drehbuch, Drehtermine, den Titel des Films, usw. wird im Forum diskutiert. Auch wird allen in der Infospalte gesagt, wie weit wir sind, denn da alle etwas verstreut sind, können nie alle gleichzeitig am Projekt teilnehmen und wir wollen nicht, dass irgendwer die Übersicht verliert.“<sup>207</sup>*

### 3.2.2 Groupware und Personal Information Manager

Groupware sind onlinebasierende Organisationssoftwarelösungen für Arbeitsgruppen. Sie ermöglicht gruppenbasiertes Zusammenarbeiten. Dafür werden verschiedene Benutzer angelegt, die dann an Projekten zusammen arbeiten können. Die Software ist meist modular aufgebaut, so gibt es verschiedene Tools und Funktionen, die den Nutzern übergreifend zur Verfügung stehen.<sup>208</sup> Zu den wichtigsten Modulen gehören Kalender, Aufgabenlisten, Adressbücher, E-Mailprogramme, Wikis, Dateiaustauschmöglichkeiten und im Kern auch Projektmanagementsysteme. Module, wie der Kalender können benutzerspezifisch, aber auch gruppenspezifisch sein.<sup>209</sup> Nachdem Groupware auf einem Webserver installiert wurden ist, richtet ein Administrator für alle Benutzer Module und Zugriffsrechte ein. Dann können Projekte angelegt, Aufgaben zugeteilt und Nachrichten verschickt werden. Es gibt unzählige Varianten und Pakete von Groupwarelösungen, einige Beispiele hierfür wären *eGroupware*<sup>210</sup>, *openxchange*<sup>211</sup> oder auch *more.groupware*<sup>212</sup>. Daniel Helgenberger ist selbst Betreiber eines Groupwareservers und geschäftsführender Gesellschafter einer Filmproduktionsfirma.

*„Groupware bietet besonders bei einem sehr weiten Einsatz im Team Vorteile. Dabei steigt die Effizienz mit der Größe des Teams exponentiell an. Wenn es viele regelmäßig benutzen, kann man in Verbindung mit zum Beispiel GoogleDocs auch von den Bahamas eine Filmproduktion leiten.“<sup>213</sup>*

<sup>207</sup> Delph, Philipp Juli 2009, siehe Anlage 3

<sup>208</sup> Vgl. Mse-gruppe.de: Service: IT Glossar, abgerufen am 08. Juli 2009

<sup>209</sup> Vgl. am Beispiel Opengroupware: Applications, abgerufen am 08. Juli 2009

<sup>210</sup> Im Internet unter [www.egroupware.org](http://www.egroupware.org)

<sup>211</sup> Im Internet unter [www.open-xchange.com](http://www.open-xchange.com)

<sup>212</sup> Im Internet unter [www.moregroupware.de](http://www.moregroupware.de)

<sup>213</sup> Helgenberger, Daniel Juli 2009, siehe Anlage 2

In Bezug auf die Anwendung von Groupwarelösungen für Filmproduktionen bieten diese Softwarepakete Möglichkeiten zur Planung und zur Kommunikation. Beispielsweise können gemeinsame Terminkalender, Aufgabenlisten und Ähnliches den Workflow insgesamt verbessern. Gekonnte Listenerstellung wie bei Software, welche speziell für Filmproduktionen angefertigt ist, ist zwar auch nicht zu erwarten, jedoch sind solche Groupwarelösungen sinnvoll, wenn eine Produktionsfirma beispielsweise mehrere Produktionen gleichzeitig koordinieren muss. Integrierte Projektmanagementtools sorgen dafür, dass Aufgaben richtig verteilt werden und gemeinsame Terminkalender lassen einzelne Teammitglieder und Mitarbeiter für Besprechungen besser zusammen finden.

Name	Firma	Verantwortlich	Zieltermin	Status	Tasks	Aktion
Kurzfilm - Hinter dem Horizont	Grau		16/07/2009	11% Zeit 8% Arbeit	Aktiv: 1 fertiggestellt: 0	
Kurzfilm - Vom Himmel.	Grau		16/10/2009	Geplant 54% Arbeit	Aktiv: 2 fertiggestellt: 0	
Musikvideo - Pettar / Die Rapper	Grau		30/07/2009	04% Zeit Fertig	Keine	
Werbefilm - Siegurt Unternehmensberatung	Grau		14/07/2009	14% Zeit 18% Arbeit	Aktiv: 3 fertiggestellt: 0	

moregroupware [Release 0.7.4 - not2early]      MIM (0/0)      E-Mail (0)

Abbildung 17: Projektmanagementtool bei *more.groupware*

Eine ganze Groupware ist nicht immer nötig, so könnten Personal Information Manager, kurz PIMs, auch viele solcher Aufgaben übernehmen. PIMs sind Groupwareapplikationen, die es in verschiedenen kostenlosen Ausführungen gibt. Die Grundanforderungen an PIMs sind die Verwaltung von Terminen, Kontakten, Aufgaben, Notizen und auch E-Mails. Eine bekannte onlinebasierende Lösung hierbei ist *Google* beziehungsweise eine Kombination aus *Google* Diensten<sup>214</sup>. Aber auch *Microsoft* bietet mit *Live!*<sup>215</sup> ähnliche Möglichkeiten an, mit denen beispielsweise ein Terminkalender oder Daten geteilt, beziehungsweise von anderen eingesehen werden können.

Aber auch kleinere Tools zur Terminverwaltung sind auf dem Markt erhältlich. Ein gutes Beispiel hierfür ist die Software *Chandler*.<sup>216</sup> *Chandler* ist eine Mischung aus desktop- und online-basierendem PIM. Im Desktopclient können Aufgaben oder Kalender angelegt und zugeordnet werden. Im sogenannten *Chandlerhub* werden alle Kalenderdaten gespeichert und können von anderen Personen eingesehen werden, die eine Zugangsberechtigung erhalten.<sup>217</sup> Kalender

<sup>214</sup> Vgl. Google.com: Google Apps, abgerufen am 08. Juli 2009

<sup>215</sup> Im Internet unter home.live.com

<sup>216</sup> Im Internet unter www.chandlerproject.org

<sup>217</sup> Vgl. Chandlerproject.org: 3-Minute-Feature-Tour, abgerufen am 08. Juli 2009

können dann untereinander geteilt werden, um Terminkonflikte bei Besprechungen zu vermeiden.

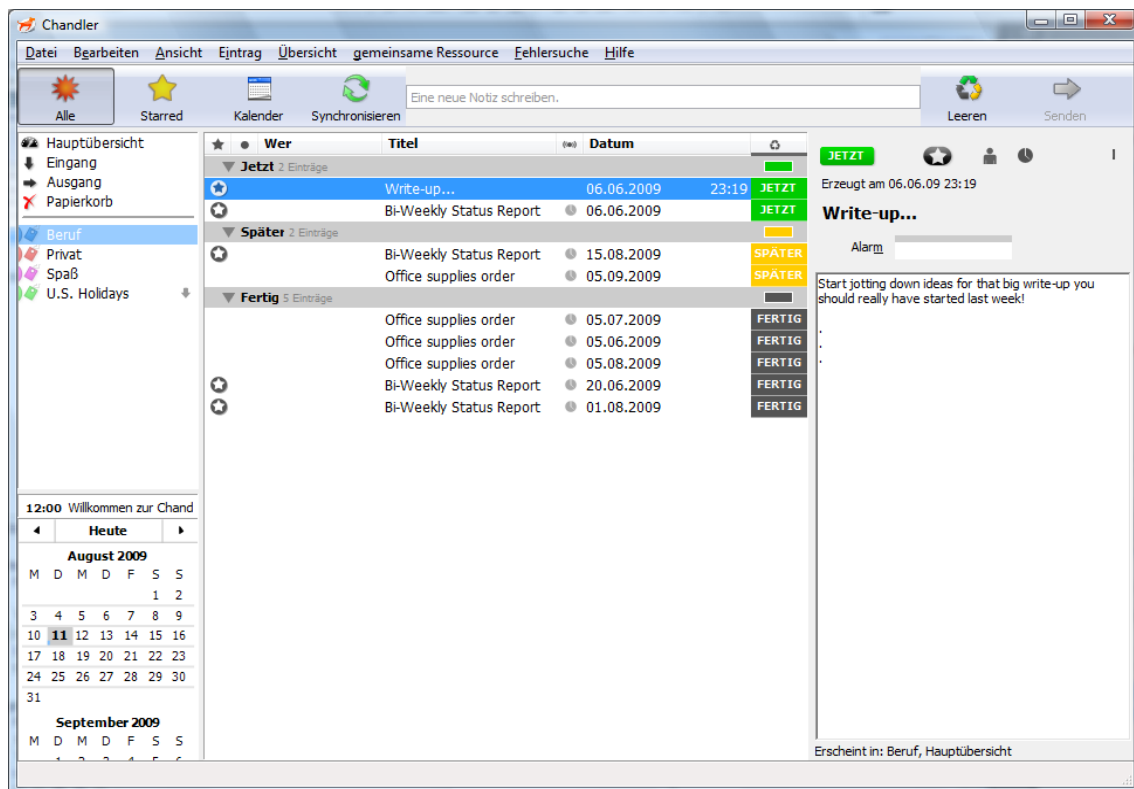


Abbildung 18: Terminverwaltung mit Chandler

Der große Mehrwert von Groupwares und PIMs ist, dass Informationen geteilt werden können. Vor allem bei der Terminfindung könnten sich geteilte Kalender als sehr nützlich erweisen. Todo-Listen und Aufgabenverteilung geben jedem Gruppenteilnehmer eine Übersicht, was er bis wann zu tun hat. Auch der Austausch von Dateien ist ein großer Vorteil, so können beispielsweise schnell Bilder von Schauspielern für das Casting oder neue Drehbuchversionen hoch- und runtergeladen werden. Die Anwendungen könnten einen gesamten Produktionsprozess begleiten und wären im Speziellen bei der Projektentwicklung und der Postproduktion sehr sinnvoll um das Team, welches eventuell auf der gesamten Welt verstreut sein könnte, zu koordinieren und zu informieren. Da auch viele dieser Lösungen kostenlos oder freizugänglich sind, bietet sich hier ebenfalls die Möglichkeit der Kostenersparnis. Die Einrichtung von Groupware ist nicht unbedingt eine Aufgabe von Laien, da Kenntnisse mit dem Umgang eines Webserverns von Nöten sind, doch lässt sich im Gegensatz die Anwendung schnell erlernen.

### 3.2.3 Instant Messenger

Schnelles, unkompliziertes kommunizieren über das Internet gibt es schon von Beginn an. Erst militärisch genutzt, aber schon ab 1988 massentauglich. Durch finnische Programmierer entwickelten sich Chats zu einer einfachen Möglichkeit schnell zu kommunizieren.<sup>218 219</sup> Chats gibt es in verschiedenen Ausführungen, wie beispielsweise die Urform, dem *IRC*, einem Chatsystem mit beliebig vielen Teilnehmern in sogenannten Channels, oder den Webchat über den Browser. Im Mittelpunkt der Betrachtungen sollen aber Instant Messenger stehen. Instant Messenger funktionieren über eine Client-Software, die auf dem Rechner des Nutzers installiert wird. Von dort verbindet sich die Software mit einem Server, der dann die Verbindung zu anderen Chattern etablieren kann. Die Nachrichten erscheinen ohne Zeitverzögerung auf dem Bildschirm des anderen Chatters. Instant Messenger werden deshalb oft auch von einigen Kommunikationsexperten, wie den Dänen Christian Heide Damm und Klaus Marius Hansen, als eine hybride Form zwischen verbaler und geschriebener Kommunikation bezeichnet.<sup>220</sup>

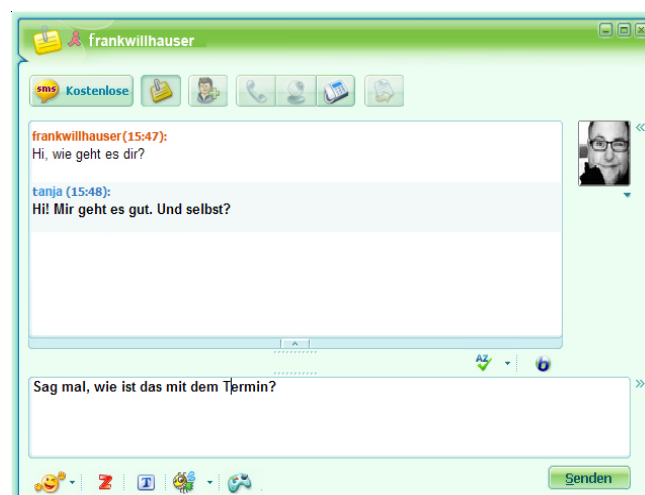


Abbildung 19: Chatfenster eines Instant Messengers (*ICQ*<sup>221</sup>)

Es gibt verschiedene Anbieter dieser Dienste, wie *ICQ* und *AIM*<sup>222</sup> von *AOL*, *Windows Live Messenger*<sup>223</sup> von *Microsoft* oder die Clientsoftware von *Skype*<sup>224</sup>. Anhand von *Skype* werden im

<sup>218</sup> Vgl. Mediensprache.net: Geschichte von Chat vs. Internet, abgerufen am 08. Juli 2009

<sup>219</sup> Vgl. Themenplattform.com / Holzhauser, Astrid Mai 2004: Kurze Geschichte der Chattechnologien, abgerufen am 08. Juli 2009

<sup>220</sup> Vgl. Hansen, Klaus Marius / Damm, Christian Heide 2002, 280

<sup>221</sup> Im Internet unter [www.icq.com](http://www.icq.com)

<sup>222</sup> Im Internet unter [www.aol.de/aim](http://www.aol.de/aim)

<sup>223</sup> Im Internet unter [messenger.live.de](http://messenger.live.de)

<sup>224</sup> Im Internet unter [www.skype.com](http://www.skype.com)

Folgenden die Funktionen dieser Messenger beschrieben, denn die Zeiten in denen ausschließlich Text übertragen werden konnte, sind schon länger nicht mehr aktuell. Alle Instant Messenger Funktionen basieren auf der Kontaktliste, in der alle Freunde, Bekannte oder Kollegen des Nutzers gespeichert sind. Meist werden dort auch Präsenzinformationen angezeigt, die dem Nutzer zeigen, welcher seiner Freunde zum Chat bereit ist.

<b>Funktion</b>	<b>Beschreibung</b>
Textchat und SMS-Funktion	Die Grundfunktion eines jeden Instant Messengers ist die Textchatfunktion. Auch Skype hat diese Möglichkeit. Im sogenannten Push verfahren werden die Nachrichten bei dem Empfänger angezeigt. Vorausgesetzt natürlich, dass dieser auch online ist und die Clientsoftware aktiv ist. Skype ermöglicht es den Anwender auch Gruppenchats durchzuführen, bei denen mehrere Teilnehmer in einem gemeinsamen Chat diskutieren können. Der Messenger bietet aber auch weitere Textfunktionen. Ist beispielsweise ein Kontakt nicht erreichbar, kann ihm direkt aus dem Programm eine SMS für einen bestimmten Geldbetrag auf dessen Handy gesendet werden.
Audiochat und Telefonfunktion	Eine weitere wichtige Funktion von Instant Messengern ist heutzutage die Audiochatfunktion. Ähnlich wie bei einem Telefonat können über die Software Gespräche geführt werden. Dies sind sogenannte VoIP-Dienste. Skype bietet zudem die Möglichkeit Freunde, die gerade nicht online oder auch nicht in Skype registriert sind auf deren Mobiltelefon oder Festnetznummer kostenpflichtig anzurufen. Genau wie beim Textchat ist es möglich Konferenzen zu initiieren, dabei können auch Teilnehmer per Telefonnummer eingebunden werden. Für einen Aufpreis kann der Nutzer eine sogenannte Onlinenummer kaufen. Diese Nummer ist eine Festnetznummer, auf der der Skypenutzer angerufen werden kann.
Videochat und Bildschirmübertragung	Bei Audioübertragung ist heutzutage aber nicht Schluss mit den Chatfunktionen, so bietet unter Anderen auch Skype die Funktion per Video zu chatten. Mit einer Webcam können sich so die Gesprächspartner beim Chatten direkt in die Augen sehen. Eine der neueren Funktionen, die seit Juni 2009, in Skype implementiert ist, ist die Funktion der Bildschirmübertragung. Bei dieser kann der Nutzer seinen Bildschirm an den Chatpartner senden.
Anrufbeantworter und Weiterleitung.	Diese Funktion ist genauso, wie bei einem normalen Telefon auch. Die bei Skype genannte Voicemail ist ein Anrufbeantworter, der bei Abwesenheit des Nutzers, der erreicht werden soll, eine Nachricht für den Empfänger speichert. Zudem kann bei genügend Guthaben oder bestimmten Tarifen bei Anrufen direkt auf das Festnetz umgeleitet werden.
Datenaustauschdienst	Viele Instant Messenger ermöglichen auch die Dateiübertragung unter den Nutzern.
Add-Ons	Unzählige sogenannte Add-Ons von Skype und Drittanbietern sind für Skype verfügbar. So können beispielsweise ein Faxgerät, ein Aufzeichnungsgerät für Gespräche oder beispielsweise auch Verbindungstools zu Outlook installiert und integriert werden.

*Tabelle 8: Die Funktionen von Skype*

Das Positive an den *Skype*-Funktionen ist, dass alle Grunddienste zunächst einmal kostenlos sind. Das heißt, dass die Kommunikation unter den *Skype*-Nutzern nichts kostet. So können ganze Text- oder Audiokonferenzen über *Skype* abgewickelt werden, ohne dass dafür bezahlt werden muss. Für Gespräche ins deutsche Festnetz bezahlen die *Skype*-Nutzer 1,7 Cent und in das Mobilfunknetz rund 20 Cent pro Minute.<sup>225</sup> Ein sogenanntes Europa-Package, bei den in über 20 Europäische Länder kostenlos (bis max. 10.000 Minuten pro Monat) telefoniert werden kann, kostet 5,95 Euro pro Monat (Stand: Juli 2009).<sup>226</sup>

*„Na klar können da Kosten gespart werden. [...] Anschlusskosten einer Telefonanlage, Telefonkosten etc. Das liegt ja wohl auf der Hand. Ich nutze Skype sehr viel, auch um Absprachen mit New York, Malaysia etc. zu machen. Das ist ideal, wenn ich sehe, dass der andere online ist und ich dann gleich loslegen kann.“<sup>227</sup>*

Für den Einsatz in Filmproduktionsprozessen sind solche Instant Messenger definitiv geeignet. Sie geben die Möglichkeit kostengünstig untereinander zu kommunizieren. Die Einrichtung von Konferenzen ist durch wenige Mausklicks möglich. Desweiteren bietet der Datenaustauschdienst schnell die Möglichkeit beispielsweise das neue Drehbuch an die Teammitglieder zu schicken. Großen Vorteil bietet auch die Bildschirmübertragung, bei der es möglich wäre den Filmeditor und den Regisseur in der Nachbereitung zusammen zu bringen. So kann der Editor dem Regisseur seinen Bildschirm schicken und beide können miteinander den Film schneiden, auch wenn beide nicht am selben Ort sind. Details können besser als am Telefon direkt am Bildschirm gezeigt und besprochen werden. Reisekosten könnten sich so verringern. Für schnelle Absprachen in großen Produktionsbüros, welche mit wenigen Sätzen beantwortet sind, eignet sich auch der Textchat.<sup>228</sup> So könnte das Zusammenarbeiten schnell optimiert werden.

---

<sup>225</sup> Vgl. Skype.com: Orts-, Fern- und Auslandsgespräche zu enorm günstigen Tarifen, abgerufen am 08. Juli 2009

<sup>226</sup> Vgl. Skype.com: Europa Package, abgerufen am 08. Juli 2009

<sup>227</sup> Wille, Kirstin Juli 2009, siehe Anlage 8

<sup>228</sup> Vgl. Faz.net / Herber, Stefan Juni 2009: Instant Messenger - Keine Lösung gegen die Einsamkeit, abgerufen am 08. Juli 2009

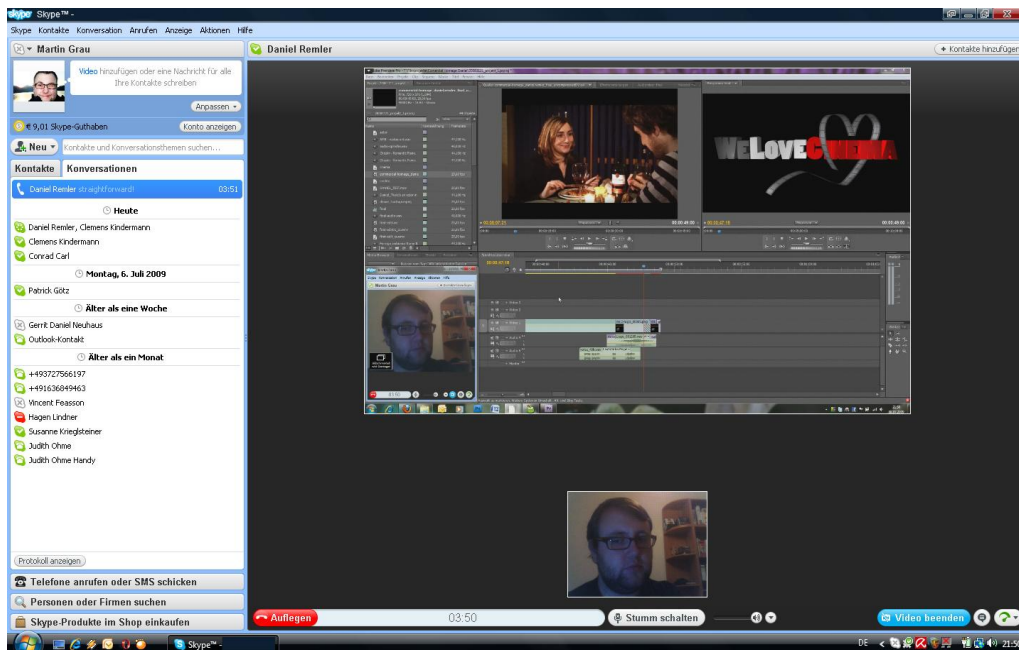


Abbildung 20: Beim Videoschnitt über Skype kommunizieren.

Skype bietet derzeit keine Möglichkeiten von Videokonferenzen zwischen mehr als zwei Teilnehmern an, so kann auch eine Software zurzeit keine großen Konferenzen ersetzen bei denen sich die Teilnehmer von Angesicht zu Angesicht begegnen. Trotz alledem bieten die Instant Messenger Möglichkeiten unkompliziert, kostengünstig und schnell miteinander zu kommunizieren und dabei Absprachen zu treffen.

Ein weiteres Tool, welches kategorisch nicht den klassischen Instant Messengern entspricht, aber trotzdem bei der Kommunikation von Filmproduktionen zum Einsatz kommen könnte ist *Webhubble*. Das freie Tool *Webhuddle*<sup>229</sup> benötigt lediglich die Installation einer kleinen Software auf dem Computer des Nutzers. Der Rest passiert über den Browser. *Webhubble* ermöglicht Onlinepräsentationen und Konferenzen, so lädt der Veranstalter seine *Powerpoint*- oder *Impress*-Präsentation hoch und kann dann via Audiochat etwas präsentieren. Die Nutzer können mitreden, Fragen stellen oder einfach nur diskutieren. Die vom Präsentierenden eingeladenen Gäste benötigen keinen eigenen Account auf dem Server.

*Adobe Connect* ist ein weiteres Konferenzprogramm, welches einen großen Produktumfang bietet. So ermöglicht es VoIP, Bildschirmübertragung, Whiteboards, Chats, Datenübertragung, Onlinepräsentationen mit *Powerpoint* oder auch *Flashvideos* und Videokonferenzen. Vorteil dieser Anwendung ist es, dass die Empfänger der Konferenz ausschließlich das *Flash*-Plugin von Adobe für ihren Browser benötigen. Über den Browser und einer festgelegten URL kann der

<sup>229</sup> Im Internet unter [www.webhuddle.com](http://www.webhuddle.com)

Konferenzraum immer wieder aufgerufen werden.<sup>230</sup> Der Konferenzleiter benötigt aber die Software auf seinem Computer. *Adobe Connect* gibt es in verschiedenen Monats- und Jahrespaketen. Der Preis für ein Monatspaket für fünf Nutzer kostet 375 US-Dollar.<sup>231</sup>

Weitere Erwähnung sollte auch das Programm *yuuguu*<sup>232</sup> finden, welches speziell für die Onlineübertragung von Bildschirmhalten ausgelegt ist. Dabei ist es auch möglich auf den Bildschirm des Anderen zu zugreifen.<sup>233</sup> Die Grundversion ist kostenlos. In dieser kann zwischen *yuuguu*-Nutzern unbegrenzt der Bildschirm hin und her geschickt werden, für die Übertragung zu nicht *yuuguu*-Nutzern können 100 Freiminuten genutzt werden und die Sessions sind auf 5 Teilnehmer begrenzt. Wer mehr Optionen, Teilnehmer oder Freiminuten haben möchte, muss auf ein kostenpflichtiges Paket zurückgreifen. Dabei liegen die Preise zwischen 15 und 30 US-Dollar pro Monat.<sup>234</sup>

### 3.2.4 Weblogs

Ursprünglich als Tagebücher angedacht, sind Blogs heute Informationsquellen und weit verbreitet.<sup>235</sup> Dabei bieten Sie eigentlich nur eine wichtige Funktion: die Veröffentlichung von Informationen. Die Informationen reichen von redaktionell, unabhängigen Artikeln, Meinungen bis hin zu werbenden Botschaften. Es ist möglich auf seinem eigenen Webpace im Internet eine Weblogsoftware wie *b2evolution*<sup>236</sup> oder die weit verbreitete *Wordpress-Engine*<sup>237</sup> zu installieren.<sup>239</sup> Zudem gibt es im Internet verschiedene kostenlose Dienste bei denen sich nur registriert werden muss, um im Internet zu bloggen. Dazu zählen ebenfalls ein kostenloser Service von *Wordpress*<sup>240</sup>, *Blogger*<sup>241</sup> oder auch *twoday*<sup>242</sup> und jede Menge mehr.

Bei der Nutzung dieser Blogs gibt es verschiedene Möglichkeiten, die Privatsphäre des Blogs einzustellen. So könnte es für eine Filmproduktionen ein internes Blog geben, auf dem ver-

---

<sup>230</sup> Vgl. Adobe.com: Adobe Acrobat Connect Pro, abgerufen am 04. August 2009

<sup>231</sup> Vgl. Adobe.com: Acrobat Connect Pro Service Plans, abgerufen am 04. August 2009

<sup>232</sup> Im Internet unter [www.yuuguu.com](http://www.yuuguu.com)

<sup>233</sup> Vgl. Yuuguu.com: Yuuguu features, abgerufen am 04. August 2009

<sup>234</sup> Vgl. Yuuguu.com: Pricing, abgerufen am 04. August 2009

<sup>235</sup> Vgl. Technorati.com: State of the Blogosphere, abgerufen am 10. August 2009

<sup>236</sup> Im Internet unter [www.b2evolution.net](http://www.b2evolution.net)

<sup>237</sup> Im Internet unter [www.wordpress.org](http://www.wordpress.org)

<sup>238</sup> Vgl. Google.com/Trends: Vergleich von Weblogsoftware Wordpress, Textpattern, Movable type, Expression engine, b2evolution nach Traffic, abgerufen am 09. Juli 2009

<sup>239</sup> Vgl. Wordpress-deutschland.org: Home: WordPress in 5 Minuten installieren, abgerufen am 09. Juli 2009

<sup>240</sup> Im Internet unter [www.wordpress.com](http://www.wordpress.com)

<sup>241</sup> Im Internet unter [www.blogger.com](http://www.blogger.com)

<sup>242</sup> Im Internet unter [www.twoday.net](http://www.twoday.net)



schiedene Informationen gepostet werden. Solche Informationen könnten die Disposition des Folgetages sein, die aktuellen Drehbuchänderungen oder in der Nachbereitung Informationen über die aktuellen Fortschritte. Auf internen Blogs könnten so chronologisch sortierte Informationsportfolios entstehen, die allen Teammitgliedern zugänglich sind.

Nicht nur „normales“ Bloggen könnte Informationen an das Team weiterleiten. Auch Mikro-Blogging Dienste könnten sich als Nützlich erweisen. Mikro-Blogging setzt darauf kurze Informationen zu veröffentlichen.<sup>243</sup> Am Beispiel des Vorreiters und Marktführers, *Twitter*<sup>244</sup>, lässt sich das Prinzip erklären. So meldet sich der Nutzer erst auf der Website an. Dann hat er die Möglichkeit Mitteilungen mit der Länge von 140 Zeichen zu veröffentlichen. Andere *Twitter* Nutzer können dann die Nachrichten des Nutzers abonnieren. Es gibt die Möglichkeit, dass der Nutzer seinen *Twitter*-Account auf „privat“ stellt und somit alle Nutzer erst anfragen müssen, bevor sie die Informationen abonnieren dürfen.



Abbildung 21: Produktionsinfos mit *Twitter* senden

Für Filmproduktionen könnte dies wie folgt aussehen: So würde das Produktionsbüro für jede Produktion einen Account anlegen und diesen auf privat stellen. Alle Teammitglieder abonnieren dann die Mikro-Blogging-Nachrichten des Produktionsbüros und könnten über kurzfristige Änderungen informiert werden. Ein Beispiel, welches im Drehalltag immer wieder vorkommt, ist die Tatsache, dass zwar die Disposition für den Folgetag schon fertig ist, doch der Zeitplan um eine Stunde nach hinten geschoben werden muss. In der Regel werden die Dispositionen schnell von Hand geändert, doch es kann vorkommen, dass diese Änderungen nicht rechtzeitig fertig sind und deshalb mündlich weitergegeben werden müssen. Zur Absicherung könnte nun das Produktionsbüro eine Nachricht absenden und die Teammitglieder könnten die wichtige Information lesen. Sicherlich bietet auch diese Möglichkeit keine einhundert prozentige Sicherheit, dass jeder die Information liest, doch können diese Nachrichten beispielsweise auf dem Handy empfangen werden. Dazu benötigt der Nutzer lediglich eine Software für das Han-

<sup>243</sup> Vgl. Wikipedia Juni 2009: Mikro-Blogging, abgerufen am 09. Juli 2009

<sup>244</sup> Im Internet unter [www.twitter.com](http://www.twitter.com)

dy. Großer Vorteil dabei ist es, dass im Idealfall nicht jedes Teammitglied noch einmal angerufen werden muss, dass bei sehr großen Filmsets auch eine erhebliche Kostenrolle spielen kann, sondern mit einem kostenlosen Mikro-Blogeintrag alle Teammitglieder informiert sind. Nicht zu unterschätzen ist aber auch ein großer Nachteil. Damit die Idee funktioniert, müsste sich jeder ein Nutzerkonto bei *Twitter* beschaffen.

### 3.2.5 Dokumenten- und Datenaustauschdienste

Mittlerweile ist es möglich im Internet schnell unkompliziert Daten auszutauschen. Es ist auch möglich klassische Officesuiten wie *Microsoft Office* nahezu vollständig durch onlinebasierte Dienste zu ersetzen. Diese bieten zudem den Vorteil, dass Daten nicht nur geschrieben, sondern auch gemeinsam bearbeitet werden können. Für die Nutzer bieten sich beispielsweise *Google* mit *Google Docs*<sup>245</sup>, *Think Free*<sup>246</sup> oder *Zoho*<sup>247</sup> an.



Abbildung 22: Officeanwendungen im Browser nutzen (*Google docs*)

Für Filmproduktionen sind diese Onlineofficeanwendungen geradezu ideal. So können im Produktionsbüro oder auch ortsunabhängig Dokumente gemeinsam bearbeitet werden. Dafür gibt

<sup>245</sup> Im Internet unter docs.google.com

<sup>246</sup> Im Internet unter www.thinkfree.com

<sup>247</sup> Im Internet unter www.zoho.com

es verschiedene Anwenderbeispiele. In der Stoffentwicklung arbeiten Co-Autoren aus Frankfurt und Halle gemeinsam am Treatment oder den Exposés. Der Produzent aus Berlin gibt dann schnell seine Anmerkungen zu den Werken. Stablisten könnten von Aufnahme- und Produktionsleiter gemeinsam erstellt und dann dem Team zur Verfügung gestellt werden. Diese Dokumente müssen dann nicht unbedingt gedruckt werden, sondern können im Notfall schnell mit dem Handy und der entsprechenden Datenverbindung eingesehen werden. Die Anwendungsmöglichkeiten sind somit sehr flexibel und weitreichend.

Weitere Dienste zum Datenaustausch existieren zusätzlich. So zum Beispiel für den Austausch von Bildern. *Google* mit *Picassa*<sup>248</sup>, *Yahoo* mit *Flickr*<sup>249</sup> oder auch *ipernity*<sup>250</sup> bieten die Plattformen zum problemlosen Bildertausch. Die Anwendung von Bilderaustauschprogrammen könnte beispielsweise bei der Vorproduktion zum Einsatz kommen. Der Locationscout könnte mögliche Motive onlinestellen und der Regisseur oder auch die Redaktion entscheiden dann über die Motive. *Ipernity* geht aber dabei auch noch weiter, so können dort oder auch auf Portalen wie *Youtube*<sup>251</sup>, *Sevenload*<sup>252</sup> oder *Vimeo*<sup>253</sup> Videos ausgetauscht werden. Dies könnte sinnvoll sein, wenn der Kameramann mit den 3D-Animatoren Probeaufnahmen für eine bestimmte schwierige Szene tätigt. Der Regisseur könnte dann sehen, welche Möglichkeiten es gibt diese Szene umzusetzen. Natürlich Castingaufnahmen, Probeinszenierungen oder eben auch Videos vom Locationscout sind Anwendungsbeispiele. Vorteil bei der Nutzung einer Videoplattform ist, dass die Videos direkt im Browser angesehen werden können, ohne dass Daten auf dem Computer gespeichert werden müssen. Desweiteren ist es durch Rechteverteilung möglich, die Videos nur einem bestimmten Publikum zugänglich zu machen. Jedes Filmteam sollte sich trotzdem überlegen, in wie weit beispielsweise die Videos qualitativ ausreichen, um damit zu arbeiten, denn in der Regel werden diese stark komprimiert, wie auf *Youtube* zu sehen ist.

---

<sup>248</sup> Im Internet unter [picasa.google.de](http://picasa.google.de)

<sup>249</sup> Im Internet unter [www.flickr.com](http://www.flickr.com)

<sup>250</sup> Im Internet unter [www.ipernity.com](http://www.ipernity.com)

<sup>251</sup> Im Internet unter [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

<sup>252</sup> Im Internet unter [www.sevenload.de](http://www.sevenload.de)

<sup>253</sup> Im Internet unter [www.vimeo.com](http://www.vimeo.com)

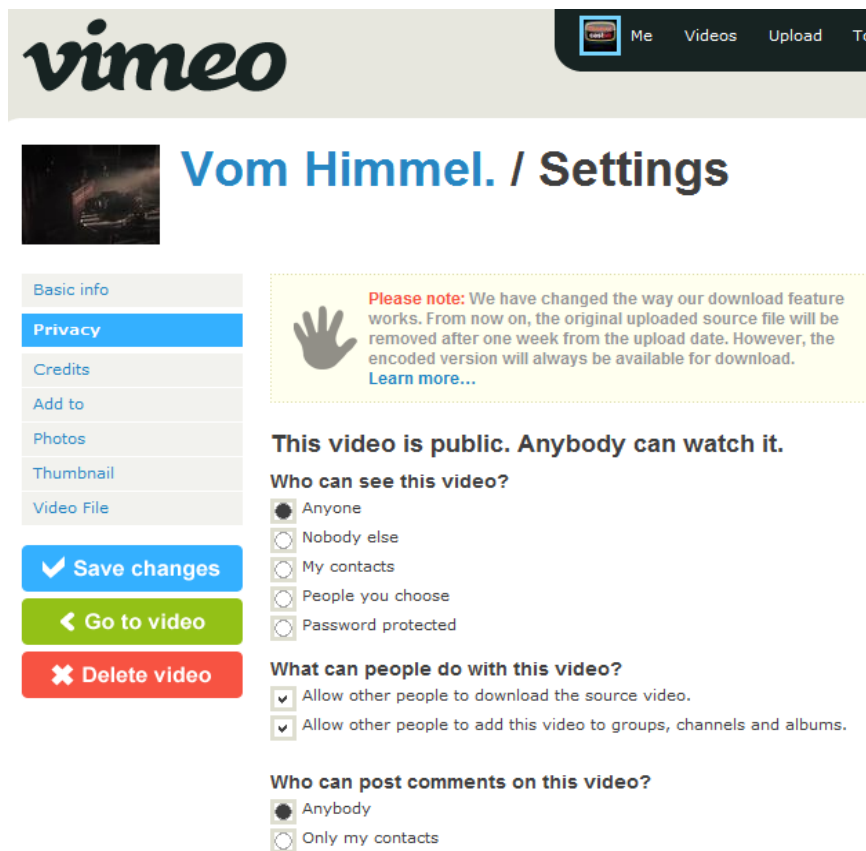


Abbildung 23: Rechteverteilung von hochgeladenen Videos (Vimeo)

Sollen Daten doch einmal zwischengelagert oder gesichert werden gibt es verschiedene Anbieter, bei denen ein Onlinespeicher eingerichtet und mit Anderen geteilt werden kann. Solche Dienste bieten *Microsoft* mit Ihrem *Skydrive*<sup>254</sup>, die Plattform *MyDrive*<sup>255</sup> des schweizer Unternehmens *Softronic Communication* oder auch *Adrive*<sup>256</sup> an. Bei *Adrive* können bis zu 50 Gigabyte<sup>257</sup> an Daten hochgeladen und online hinterlegt werden, die dann Anderen zur Verfügung gestellt werden können. Je nach Vorlieben im Team können auch Videos oder Bilder hochgeladen werden, damit Sie die Nutzer selber auf dem Computer abspeichern und verwalten können. So wäre es vorstellbar, alle Dokumente vom Drehbuch bis hin zu Reiseplan online auf einen Speicher zu hinterlegen und zusätzlich Bilder zum Motiv am nächsten Drehtag hinzuzufügen. Der Logoanimator könnte dem Editor, die entsprechenden 2D-Animationen hochladen,

<sup>254</sup> Im Internet unter [skydrive.live.com](http://skydrive.live.com)

<sup>255</sup> Im Internet unter [www.mydrive.ch](http://www.mydrive.ch)

<sup>256</sup> Im Internet unter [www.adrive.com](http://www.adrive.com)

<sup>257</sup> Vgl. [Adrive.com](http://Adrive.com): Startseite, abgerufen am 09. Juli 2009

die dieser dann in den Film einbauen kann. Großer Vorteil dieser Dienste ist auch die direkte Einbindung des Speichers als normales Laufwerk auf dem Computer.

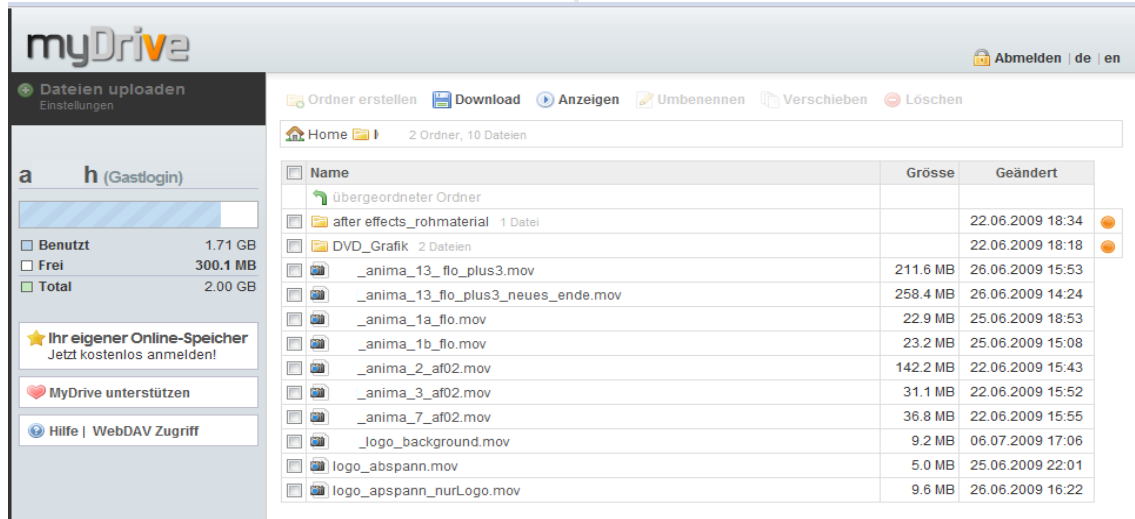


Abbildung 24: Gastzugang auf die Ordner eines VFX-Producers bei MyDrive

Insgesamt bietet das Internet verschiedenste, vor allen Dingen kostenlose Dienste, bei denen Daten ausgetauscht, gespeichert oder sogar erstellt werden können. Damit kann nicht nur ortsunabhängig zusammengearbeitet werden, sondern das Produktionsbüro erspart sich das herumschicken von CDs oder DVDs mit Video- oder Fotodateien. Aktuelle Drehbuchversionen können immer sofort hochgeladen und freigegeben werden, sodass die Kollegen innerhalb von kurzer Zeit die aktualisierten Daten abrufen können. Damit entsteht auch eine enorme Zeiterparnis. MyDrive ermöglicht es sogar verschiedene Rechte zu erteilen. So kann der Gastnutzer beispielsweise Daten ansehen, hochladen oder gar löschen, je nachdem welche Rechte den jeweiligen Ordnern zugewiesen wurden.

### 3.2.6 Wikis

Wikis sind Plattformen die vorrangig dafür genutzt werden, Artikel zu bestimmten Themen zu schreiben. Dabei können die Nutzer die Wikis nicht nur lesen, sondern auch in Echtzeit die Artikel bearbeiten.<sup>258</sup> Ein Beispiel ist Onlineenzyklopädie *Wikipedia*<sup>259</sup>. Diese basiert auf der Wikisoftware *MediaWiki*<sup>260</sup>, dabei gibt es auch Alternativen wie *TikiWiki*<sup>261</sup>, *WackoWiki* oder

<sup>258</sup> Grote, Matthias / Ketzmann, Jan / Pelka, Bastian, et al. 2008: 6 f.

<sup>259</sup> Im Internet unter [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)

<sup>260</sup> Im Internet unter [www.mediawiki.org](http://www.mediawiki.org)

<sup>261</sup> Im Internet unter [www.tikiwiki.net](http://www.tikiwiki.net)

unzählige Andere<sup>262</sup>. Die Software ist dabei ein Content Management System, welches die Inhalte verwaltet.

*„Eine Plattform für das Wissensmanagement. Jeder Teilnehmer kann bestehende Inhalte bearbeiten. Diskussionen zu einem Eintrag können auf den jeweiligen Seiten geführt und dokumentiert werden. Auf Wunsch können einzelne Einträge für die weitere Bearbeitung gesperrt werden – etwa wenn eine bestimmte Qualität erreicht wurde.“<sup>263</sup>*

Im Normalfall wird die Wikisoftware auf einem Server installiert und dann von einem Administrator eingerichtet. Dabei können Benutzer angelegt werden. Es gibt aber auch die Möglichkeit die Dienste für das Anlegen von Beiträgen für nicht registrierte Nutzer Dienste freizuschalten. Sind die Wikis erst installiert, fällt die leichte Bedienung auf. Schnell können Beiträge in einem einfachen Texteditor verfasst oder bearbeitet werden. Der integrierte Editor ermöglicht es ohne weitere Kenntnisse Links, Bilder oder Tabellen einzufügen.<sup>264</sup>

Der Sinn der Wikis im Filmproduktionsprozess könnten Wissensdatenbanken sein, um schnell Prozesse abzuwickeln.<sup>265</sup> Beispielsweise könnten Workflows mit bestimmten Kamerateypen verfasst werden, in denen erläutert wird, wie das Material aufgenommen wird, welche Einstellungen zu tätigen sind und wie die aufgenommenen Daten verarbeitet werden können. Dabei entstehen hilfreiche Texte, die für die Filmemacher von hohem Wert sein können, um Fehler zu vermeiden. So könnten die Texte in der Stoff- oder Projektentwicklung genutzt werden, um für bestimmte Abläufe eine Art Bedienungsanleitung zu haben. Vor allem Nachwuchsfilmer könnten so von Profis lernen.

### 3.3 Die Konstruktion eines optimalen Tools als Zusammenfassung

Im Internet finden sich Tools die Arbeitsabläufe während einer Produktion erleichtern beziehungsweise optimieren können. Die bisher verfügbaren Tools, welche speziell für Filmproduktionen ausgelegt sind, eignen sich vor allem für klassische Produktionsabläufe, auch wenn es im Detail zu Problemen kommen kann. Die teilweise fehlende Individualität der einzelnen Programme kann im Produktionsablauf auch hinderlich sein. Die verfügbaren Möglichkeiten sind in den meisten Fällen auch nicht unbedingt eine Komplettlösung für Filme. Es müssen zum Teil immer wieder andere Dienste kombiniert werden, um alle Bedürfnisse abzudecken. Vorteilhaft an den bisherigen Anwendungen ist vor allem die Multiuserfähigkeit, die derzeitig günstigen Preise und vor allem die ortsunabhängige Bearbeitung der Daten. So bieten *Celtx* und

<sup>262</sup> Eine Wiki-Liste unter im Internet unter [de.wikipedia.org/wiki/Liste\\_von\\_Wiki-Software](http://de.wikipedia.org/wiki/Liste_von_Wiki-Software)

<sup>263</sup> Harvardbusinessmanager.de Oktober 2008: Glossar, abgerufen am 21. Juli 2009

<sup>264</sup> Grote, Matthias / Ketzmann, Jan / Pelka, Bastian, et al. 2008: 40 ff.

<sup>265</sup> Li, Charlene / Bernoff, Josh 2009, 239 ff.

*Preproducer* Möglichkeiten Daten einzugeben, zu verknüpfen und auszutauschen. Das Programm *PreProducer* hat dabei einen sehr großen Vorteil: Es kann leicht und schnell über den Browser bedient werden, ohne dass dabei besondere Voraussetzungen gebraucht werden. Im groben Überblick funktionieren auch alle gängigen Browser und somit auch jedes Betriebssystem. Im Notfall kann auch in einem Internetcafé schnell eine Information aus dem Programm geholt werden. Handys bieten heutzutage auch schnelle Datenverbindungen an, so können diese Daten auch je nach technischer Voraussetzung von unterwegs abgerufen werden.

Neben persönlichen Kontakten zu Filmschaffenden, bieten Portale Informationen um Stabpositionen zu besetzen, Schauspieler zu casten, Übernachtungsmöglichkeiten für das Team zu finden oder eventuell Technik zu mieten. Die Informationen scheinen unerschöpflich, aber auch unsortiert. Die Zeiten in denen hunderte Videos in den Castingbüros standen, sind vermutlich noch nicht vorbei, aber ohne technisches Abspielgerät, ausschließlich mit Laptop bewaffnet, können Showreels von Schauspielern angesehen werden. Die Tools für die Stoffentwicklung, wie beispielsweise *Pitch-Point*, bieten ganz neue Möglichkeiten ein Publikum zu finden. Die Idee einmal eingestellt, könnten so viele Produzenten erreicht werden.

Ganz andere Ansätze bei der Stoffentwicklung als die typischen Produktionsformen bieten hingegen Communities in denen Ideen im Kollektiv entstehen. Dabei entwickeln sich ganz andere Workflows. Beispielsweise spielen dabei weniger die persönlichen Stärken oder die Stabposition, sondern eher die Vorlieben jedes Einzelnen eine Rolle. Aufgaben werden nicht departmentspezifisch verteilt, sondern allgemein ausgeschrieben und gemeinsam gelöst. Klassische Rollen wie die der des Autors oder des Regisseurs fallen dabei zwar nicht unter den Tisch, doch ist hier Mitspracherecht das Stichwort.

Viele andere Internettools, die auf den ersten Blick nichts mit einer Filmproduktion zu tun haben, können trotzdem in den Produktionsprozess integriert werden. Anbieter, beispielsweise *Google*, ermöglichen es gemeinsam an Dokumenten zu arbeiten. Speicherdienste wie *MyDrive* oder das *Skydrive* bieten große kostenlose Onlinespeichermedien zum Austausch von Daten. Video- und Fotoplattformen können mit geschickter Rechteverteilung ebenfalls zum Datenaustausch genutzt werden. Überhaupt steht Datenaustausch an erster Stelle, denn durch online-basierte Workflows kann ortsunabhängig und mit mehreren Nutzern gleichzeitig gearbeitet werden. Aber auch Social Communities bieten Potential, um sie sinnvoll in einen Produktionsworkflow zu nutzen.

*„Ich sehe großes Potential in Social Communities auch für den normalbudgetierten Film. Manchmal hat man eine gewisse Vorstellung von einem Menschen, rein optisch, und in diesen Social Communities gibt es eine immense Auswahl. Natürlich ist nicht jeder Schau-*

*spieler, aber manchmal findet man ein "Goldstück" der in einer Unitheatergruppe spielt und großes Talent hat. Außerdem ist es ja nicht nur für das Schauspielercasting wichtig. [...] Sei es Maskenbildner, Aufnahmeleiter oder Kamerafrau. [...] Man kann sich besser austauschen und berichten. Man kann Fragen stellen, sich Tipps einholen, sich präsentieren und für seinen Film werben.*<sup>266</sup>

Im Speziellen könnten auch Instant Messenger für eine Kostenersparnis sorgen. Billige und schnelle Nachrichten, nicht nur via Text, sondern auch via Audio und Video können Kommunikationskosten senken. Einen großen Mehrwert bringt beispielsweise auch die Übertragung von Bildschirmhalten, damit werden Fernabsprachen noch präziser.

Größter Nachteil, den viele dieser Onlinetools haben, ist das meist jedes Teammitglied registriert sein muss, um am Daten- und Informationsaustausch teilzunehmen. Doch sind Teammitglieder registriert, ist der Austausch untereinander fast problemlos möglich. Auch die Verfügbarkeit von Datenleitungen kann ebenso nicht immer garantiert werden, obwohl viele Handys diese ermöglichen, kommt es immer auf den Benutzer an, in wie weit dieser mit den Onlinemöglichkeiten eines Handys vertraut ist.

Ein optimales Tool sollte somit verschiedene Grundbedingungen erfüllen. Zum einen sollten Tools immer individualisierbar sein, denn jeder hat seine Vorlieben. Auch wenn es nur um Details geht, können so Konflikte vermieden werden.<sup>267</sup> Desweiteren sollten diese Tools immer auf einer Plattform zusammengefasst werden, damit sich die Teammitglieder nicht bei unzähligen Portalen registrieren müssen. Eine geschickte Rechteverwaltung ist ebenso notwendig, um die Dateien vor versehentlichen Veränderungen oder ungewollten Einblicken zu schützen. Die Bedienung muss intuitiv sein, ohne dass dafür ein Handbuch notwendig ist<sup>268</sup>. Einzelne Funktionen müssen miteinander verknüpft werden, um doppelte Arbeiten zu vermeiden. Zudem kommt die Plattformunabhängigkeit, denn jedes Teammitglied sollte mit jedem Computer, egal ob *Mac*-, *Windows*- oder auch *Linux*-Betriebssystem auf die Daten zugreifen können. Ein so umfangreiches Tool erfordert insgesamt eine starke Übersichtlichkeit. Es wäre deshalb vorstellbar, wie bei einer Groupware alle einzelnen Tools modular zusammenzufügen und damit individuell auf die Bedürfnisse der Produktion einzugehen.

Insgesamt ist eine Lösung wie die Grundidee des *PreProducers* anzustreben. Eine browserbasierte Anwendung mit allen Funktionen auf einem Blick, ohne dass dafür ein weiteres Tool genutzt werden muss. Für die Stoffentwicklung, aber auch für weitere Dokumente müsste ein

---

<sup>266</sup> Ohme, Judith Juli 2009, siehe Anlage 6

<sup>267</sup> Vgl. Kluger, Jan-Patrick Juli 2009, siehe Anlage 4

<sup>268</sup> Vgl. Krause, Dietmar Juli 2009, siehe Anlage 5



Onlineoffice, eventuell vergleichbar mit *Google Docs* oder *Think Free*, integriert werden, bei dem es bestimmte Templates gibt, für beispielsweise Exposés, Treatments oder Synopsen. Für Drehbücher sollte dieses Office einen speziellen Drehbuchmodus besitzen. In diesem sollten vergleichbare Funktionen wie in dem Programm *Celtx* existieren. Also die Möglichkeit beispielsweise Figuren oder Requisiten zu markieren und gleichzeitig in entsprechende Übersichten, wie Regieauszüge oder Rollenlisten zusammenzufassen. Zudem sollte es möglich sein Standardformate wie *Word*- oder *OpenOffice*-Dokumente zu importieren. Für den Drehbucheditor wäre eine Importmöglichkeit von beispielsweise *Final Draft* Dateien sinnvoll. Diese Importschnittstellen sind wichtig, denn bevor ein Filmteam beziehungsweise Drehbuchautor und Produzent zusammenkommen, könnten einzelne Dokumente schon mit anderen Programmen erstellt worden sein. Nach dem Import und Erstellen der Dokumente sollten die Dateien in einem Dateimanager nach Kategorien, mit sinnvoller Beschriftung, wie Versionsnummer und Bearbeitungsdatum abgelegt werden, aber auch direkt aus den einzelnen Modulen müsste ein Download möglich sein, ähnlich wie im *PreProducer*.

In der direkten Projektentwicklung kommen viele weitere Personen zum Team hinzu. So wäre es praktikabel die Konzeption der Listen und Informationsverwaltung vom *PreProducer* zu übernehmen, denn das intelligente Dokumentensystem, welches die Dokumente untereinander verknüpft und doppelte Arbeiten verhindert, erleichtert viele Arbeitsschritte. Jedes Teammitglied kann durch die Kategorien schnell Informationen finden und auch gleichzeitig eingeben oder hochladen. Dass dies im *Preproducer* auch heute schon funktionieren kann, erläutert Aufnahmeleiter Jan-Patrick Kluge, der den *PreProducer* bei einer Produktion einsetzte, in einem Interview:

*„Hin- und wieder griffen auch die Abteilungen Maske- und Kostüm auf bestimmte Informationen, die im Preproducer enthalten waren, zurück, zum Beispiel auf die Kontakt- und Konfektionsdaten der Darsteller oder die Ausstattung brauchte noch Bilder der einzelnen Motive, bzw. die Kontaktdaten der jeweiligen Ansprechpartner.“<sup>269</sup>*

Zusätzlich sollte auch in diesem Produktionsabschnitt die angesprochene Officeanwendung genutzt werden. Diese könnte für die Projektentwicklung individuell anpassbare Vorlagen für beispielsweise Verträge anbieten, um so dem Produktionsteam Arbeit zu ersparen. Wichtige Information sollten herunterladbar und, wie in der neuen Version des *PreProducers*, direkt druckbar sein. Alle Daten müssten in dem angesprochenen Dateimanager ebenfalls erscheinen. Der Dateimanager ist deswegen notwendig, um einen Überblick über alle Daten zu erhalten, um gegebenenfalls schneller die gewünschte Datei oder gleich mehrere Daten gleichzeitig herunterzuladen. Eine Anbindung an die Datenbanken von *Crew-United* oder *Schauspielervi-*

---

<sup>269</sup> Kluger, Jan-Patrick Juli 2009, siehe Anlage 4

*deos* wären wünschenswert, denn so könnten bei *Crew-United* fehlende Stabstellen ausgeschrieben und ebenso über *Schauspielervideos* nach passenden Darstellern geforscht werden.

Auch während der Dreharbeiten müssen die Daten für alle verfügbar sein. Ein Handyportal könnte zur Not helfen und schnell Informationen bereitstellen. Dispositionen müssten einen Großteil automatisch aus dem Drehplan entnehmen. Einzelne Felder sollten sich individuell gestalten lassen, um sich damit an die vorherrschenden Bedingungen anzupassen.<sup>270</sup> Das Programm müsste eine Funktion haben, die ähnlich wie ein Mikro-Blogging-Tool schnell jede Änderungen an das Team weiterleitet. Vorstellbar wäre bei sehr kurzfristig geänderten Dingen direkt jedem Teammitglied automatisiert eine SMS zu schreiben.

Für die Postproduktion müsste es auch Möglichkeiten geben komplette Nachbereitungspläne zu erarbeiten und die Organisation weiter zu führen. Für die Postproduktion kann es dann auch sinnvoll sein den Dateimanager weiter zu nutzen, wenn beispielsweise Dateien für den Schnitt ausgetauscht werden müssen.

Parallel zu allen Produktionsabschnitten sollte ein Instant Messenger genutzt werden, um damit Kosten bei der Kommunikation zu sparen. *Skype* bietet derzeit Tarife, um schnell Audiokonferenzen und Videoübertragungsmöglichkeiten zu nutzen. Damit ist es möglich auch ortsunabhängig miteinander zu arbeiten. *Skype* ist sowohl für *Windows*, *Linux* und *MacOS* verfügbar, doch besser wäre es Instant Messenger in eine Browserplattform zu integrieren. Einige Ansätze gibt es beispielsweise von *Meboo*<sup>271</sup> oder *Nimbuzz*<sup>272</sup>. Leider müssen alle Nutzer registriert sein, um den gesamten Funktionsumfang zu nutzen. Die Integration in das konstruierte Tool, wäre deshalb von Vorteil. Genauso könnte ein interner Nachrichtenservice unter den Nutzern interessant sein.

### 3.4 Risiken, Gefahren und Einschränkungen von Onlinetools

Die Speicherung von Daten, vor allem besonders sensiblen Daten bringt ein Risiko mit sich. Dabei spielen drei wichtige Punkte eine Rolle: Datenverlust, Datenverfügbarkeit und Datenspiegelung.

Jeder noch so sichere Server auf dem Daten gespeichert sind, kann technisch auch einen Defekt haben. Trotz Backups und Datenspiegelung kann es nie eine einhundert prozentige Sicherheit der Daten geben. Trotz Allem muss genau in diesem Punkt relativiert werden. Bei-

---

<sup>270</sup> Vgl. Kluger, Jan-Patrick Juli 2009, siehe Anlage 4

<sup>271</sup> Im Internet unter [www.meboo.com](http://www.meboo.com)

<sup>272</sup> Im Internet unter [www.nimbuzz.de](http://www.nimbuzz.de)

spielsweise werden die Daten des *PreProducers* auf mehreren sogenannten Spiegelservern gleichzeitig gespeichert. Fällt ein Server aus, sind die Daten noch auf einem anderen Server gespeichert. Wird dann der reparierte Server wieder zugeschaltet, sind die Daten wieder doppelt, dreifach oder vierfach gesichert. Zudem werden beim *PreProducer*, die Daten des Servers extern gesichert, um im Notfall darauf reagieren zu können.<sup>273</sup> Dabei stellt sich natürlich die Frage, wie oft und wie gut die lokalen Rechner im Gegensatz dazu vor Datenverlust gesichert wären oder sind. Das Risiko Daten zu verlieren ist somit auf Onlineservern zwar gegeben, doch sind diese meist so gut abgesichert, dass ein Totalausfall unwahrscheinlich ist. Das Problem liegt dabei eher vor dem Browser. Genauso, wie beim lokalen Arbeiten, gehen die Daten dann verloren, wenn der User vergisst, den Speicherbefehl zu geben.

Im Gegensatz zum Datenverlust ist hingegen, die fehlende Verfügbarkeit ein höher einzustufendes Risiko, denn sind die Onlinedaten nicht verfügbar, kann nicht mit den Daten gearbeitet werden und ganze Zeitpläne können ins Wanken geraten. Ebenfalls am Beispiel des *PreProducer* zeigt sich, dass es eine hundert prozentige Verfügbarkeit nicht geben kann. In der Testphase zwischen Juli 2005 und Juli 2009 war der Server einmal für 4 Stunden nicht erreichbar. Dies kann zwar im Ernstfall problematisch sein, aber ergibt eine Verfügbarkeit von 99,99 Prozent. Die Onlinedienstanbieter, wie eben auch *PreProducer*, haben aber durch ständige Verfügbarkeitsprüfungen die Möglichkeit auf solche Probleme umgehend zu reagieren.<sup>274</sup>

Problematischer ist die Verfügbarkeit, wenn die technischen Voraussetzungen am Set nicht gegeben sind. Papierloses Arbeiten ist deshalb schwierig. Dispositionen ausschließlich per E-Mail zu verschicken und zu verteilen, die Daten theoretisch immer und überall online abzurufen ist ein ferner Wunsch, der in der Realität wohl kaum umsetzbar ist.

*„Für unseren Film hatten wir sieben Drehtage in der Altmark angesetzt. Davon drehten wir drei Tage im Wald, fernab menschlichen Lebens, und vier Tage in irgendwelchen entlegenen Gegenden. Kein einziges Handynetz konnte einen Zustand vorweisen, den man als stabil hätte bezeichnen können. Die technische Infrastruktur in den Unterkünften vor Ort war keinen Deut besser.“*<sup>275</sup>

Ein weiterer, aber auch wichtiger Punkt ist die Datenspionage. Wie sicher sind die Daten vor ungewollten Blicken? Auch hier kann es keine völlige Sicherheit geben. Die Daten des *PreProducers* werden mit verschiedenen Maßnahmen geschützt. So wird zwischen dem Nutzer und dem Datenserver eine verschlüsselte Verbindung aufgebaut, die Daten selber sind mit Passwort geschützt und die Server werden mit Firewalls gesichert. Als letzte Sicherheitsmaß-

<sup>273</sup> Vgl. Becker, Alexander Juli 2009, siehe Anlage 1

<sup>274</sup> Vgl. Becker, Alexander Juli 2009, siehe Anlage 1

<sup>275</sup> Kluger, Jan-Patrick Juli 2009, siehe Anlage 4

nahme, falls doch ein böswilliger Angriff auf die Daten erfolgt, sind die Daten verschlüsselt auf dem Server hinterlegt. Die Daten können somit nicht ungehindert ausgelesen werden. Unter Filmemachern, wie dem Produktionsleiter Dietmar Krause, ist die Skepsis trotzdem vorhanden.

*„[...] wir haben nicht alles angelegt. Sensible Daten (u.a. Geburtstage) habe ich aber in einer Excel-Tabelle mit RDA-Verschlüsselung und Crypto-Karte mit dem neusten Seccos-Chipsatz angelegt. Nein, das war jetzt etwas Ironie dabei. Aber eine Excel-Tabelle für die sensiblen Daten habe ich wirklich parallel betrieben.“<sup>276</sup>*

Eine große Rolle spielt auch das Vertrauen zum jeweiligen Betreiber. Was macht der Betreiber mit den eingegeben Daten? Zwar vereinbaren AGBs den Schutz beziehungsweise die Kontrolle der eingegebenen Daten<sup>277</sup>, doch was passiert wirklich? Tägliche Meldungen über *Google* wie *„Datensammler – Warum Google der beste Spion aller Zeiten ist“*<sup>278</sup> stärken nicht unbedingt das Vertrauen in *Google* und andere Internetanbieter. Große Sorgen könnten aber in der Realität tatsächlich die Nutzung von *Google*-Applikationen bereiten, denn *Google* ist dafür bekannt alle Informationen seiner Nutzer zu speichern und zu scannen.<sup>279</sup> Beispielsweise werden alle Inhalte der Mailplattform *Googlemail* durchforstet.<sup>280</sup>

Jeder, der sich also im Internet bewegt, sollte sich den Gefahren und Risiken bewusst sein, denen er sich und seinen Daten aussetzt. Es soll nicht heißen, dass es jedem abzuraten wäre mit Hilfe von Onlinetools seine Filme zu produzieren, aber es gibt Risiken. Diese gibt es aber genauso gut bei Offlinetools, nur haben diese gegebenenfalls ein anderes Gesicht.

---

<sup>276</sup> Krause, Dietmar Juli 2009, siehe Anlage 5

<sup>277</sup> Vgl. PreProducer.com: Allgemeine Geschäftsbedingungen, abgerufen am 11. Juli 2009

<sup>278</sup> Welt.de / Gillies, Constantin April 2009: Datensammler - Warum Google der beste Spion aller Zeiten ist, abgerufen am 10. Juli 2009

<sup>279</sup> Vgl. Welt.de / Gillies, Constantin April 2009: Datensammler - Warum Google der beste Spion aller Zeiten ist, abgerufen am 10. Juli 2009

<sup>280</sup> Vgl. Google.com September 2008: Google Mail Datenschutzhinweis, abgerufen am 11. Juli 2009

#### **4 Anwendungskonzept von Onlinetools auf die Filmproduktion „Hinter dem Horizont“**

„Hinter dem Horizont“ ist ein Kurzfilm, der sich derzeit in der Stoffentwicklung (Stand: Juli 2009) befindet. Es handelt sich dabei, um einen circa 12-Minütigen Kurzfilm des Genres Fantasy / Kinderabenteuer. Geplant ist es die Stoffentwicklung im August 2009 abzuschließen und damit in die umfangreiche Drehvorbereitung zu gehen. Die Schwierigkeiten der Produktion bestehen in der umfangreichen, visuellen Umsetzung, die eine zeitintensive visuelle Konzeptionierung voraussetzt. Desweiteren spielen vor allem im Bereich der Finanzierung von Kurzfilmen Kosten eine große Rolle, da eine Refinanzierung im Allgemeinen schwierig ist. Bei „Hinter dem Horizont“ kommen auch die Faktoren der örtlichen Verteilung der Teammitglieder zusammen. Beispielsweise wohnt der Produzent in Köln und München, dessen Unternehmen, genauso wie der Kameramann stammen aus Berlin und der Autor und Regisseur ist in Halle an der Saale ansässig. All die Probleme und Vorarbeiten sollen trotzdem schon im März 2010 bewältigt und abgeschlossen werden, um den Film im April aktiv produzieren zu können. Im März davor finden die direkten Vorbereitungen, wie Teamsuche und die Regelung vertraglicher Angelegenheiten, statt. Mit einer Auswertung des Filmes ist im Juli 2010 zu rechnen. Für den Produktionsprozess wird folgender Leitfaden angewendet.

##### **4.1 Anwendung in der Stoffentwicklung**

Die Stoffentwicklung befindet sich derzeit in der Fertigung des finalen Entwurfes. Bisher wurde das Drehbuch mit klassischen Mitteln erstellt. Im speziellen Fall wurden Synopsen, Exposés und Treatments mit dem Programm *Microsoft Word* geschrieben. Für das Drehbuch selber nutzt der Autor das Programm *Final Draft*.

Für die Kommunikation zwischen Autoren und Produzenten werden vor allem *Skype*-Konferenzen genutzt, um die derzeitigen Entwicklungen zu besprechen. Mit weiteren Assistierenden und Mitarbeitern der Produktionsfirma passiert dies ebenso, aber auch über klassische Wege wie E-Mail oder Telefon. Der Datenaustausch wird ebenso über *Skype* realisiert, um die Daten aber allen Mitgliedern des Teams zentral zur Verfügung zu stellen wird ein Datenaustauschdienst genutzt. Im speziellen Fall dieser Produktion soll der Dienst *MyDrive* eingesetzt werden, da dieser sowohl geschäftlich, als auch privat genutzt werden kann. Bei der Registrierung sind Datenmengen von 2 Gigabyte kostenlos. Dieser Speicher kann dann kostenpflichtig erweitert werden. Dort werden für diesen Produktionsabschnitt das Drehbuch, die Synopsis und weitere allgemeine Projektunterlagen abgelegt. Die Entscheidung hierfür liegt in der Handhabbarkeit, da dort den Teammitgliedern ein Gästezugang gegeben werden kann.

Für diesen Produktionsabschnitt benötigen die Mitglieder des Kernteams einen *Skype*-Account. Der Produzent bzw. die Produktionsabteilung benötigt zudem einen *MyDrive* Account, mit dem Daten für alle Anderen zur Verfügung gestellt werden.

Anwendungsbereich	Onlinetool	Account
Datenaustausch / Datenportfolio	<i>MyDrive</i>	Produktionsaccount, Gastzugänge
Konferenzen / Telefonate	<i>Skype</i>	Departmentchefs

Tabelle 9: Onlinetools der Stoffentwicklung zu „Hinter dem Horizont“

#### 4.2 Anwendung in der Projektentwicklung

Die konkrete Projektentwicklung wird spätestens im September 2009 beginnen. Um konkrete Planungen, erste Pläne und auch Umsetzungskonzepte zentral aufzunehmen wird der bis dahin neu erschienene *PreProducer* für das Projekt aufgesetzt. Informationen finden dort zentral ihren Ort. Jedes Produktionsdepartment, kann die Daten aufbereiten, Fotos hochladen und durch die geschickte Rechteverwaltung wird gewährleistet, dass die Informationen für die jeweiligen Teammitglieder verfügbar sind, die diese auch benötigen.

Um die Daten zentral zu sichern, konkrete Entwicklungsverläufe zu dokumentieren und natürlich individuell Daten zusammenzustellen, soll der *MyDrive*-Speicher weiterhin als teaminternes Datenportfolio dienen. Zusätzlich erstellte Text- oder auch Tabellendokumente, die mit dem *PreProducer* nicht erstellt werden können, könnten dort abgelegt werden. Die Dokumente selbst werden mit *Google docs* erstellt, da dieses Tool komplett kostenlos ist. Die Daten, die beispielsweise nur im Produktionsdepartment gemeinsam bearbeitet werden sollen, können untereinander freigegeben werden. Für Daten, die nur bestimmte Nutzer zu Gesicht bekommen sollen und deren Größe aber ein Paar Megabyte übersteigt, ist die Nutzung des kostenlosen Datenspeicher *Adrive* angedacht. Jedes Department, welches mit größeren Datenmengen arbeiten muss, kann dort Dateien in einem eigenen Account hochladen. So könnte die Kostümabteilung Fotos von den Anproben mit den Schauspielern hochladen. *Adrive* bietet dann die Möglichkeit die Daten Anderen zur Verfügung zu stellen, indem beispielsweise dem Regisseur ein verschlüsselter Link geschickt wird, über den er die Dateien einsehen kann. *Adrive* wird auch deswegen genutzt, da es einen kostenlosen Datenspeicher von 50 Gigabyte hat. Somit ist für vereinzelte Probeaufnahmen oder Fotoreihen genügend Speicherplatz vorhanden. Die Kommunikation soll neben persönlichen Absprachen und Konferenzen weiterhin über *Skype* geschehen, da bei einem immer größer werdenden Team die Möglichkeit, dass Teammitglieder nicht an demselben Ort tätig sind, steigt. *Twitter* wird zudem mit einem privaten Channel für das Team eingesetzt, um über aktuelle Neuigkeiten zu berichten.

Für das Finden der Schauspieler ist die vorrangige Nutzung des Portals *Schauspielervideos* angedacht. Zwar soll dieses Portal nicht ausschließlich genutzt werden, jedoch bietet die Plattform eine große Datenbank und ist dafür bestens geeignet. Die Abwicklung der Castings und die Eingabe der Schauspielerdaten wird dann weiterhin mit dem *PreProducer* erfolgen. Da die Dreharbeiten im mitteldeutschen Raum stattfinden sollen, wird mit dem Service der *Mitteldeutschen Medienförderung* nach Motiven gesucht. Der *MDM Location Guide* bietet eine umfassende Datenbank für Motive. Trotzdem sind auch Findungsreisen für die Motivsuche angedacht. Die Motive werden dann ebenfalls im *PreProducer* verwaltet. Neben persönlichen Kontakten werden für die Teamfindung auch *Crew-United* und der *MDM Production Guide* zum Einsatz kommen. Dort werden Stellen ausgeschrieben, um das Team zu komplettieren.

Für den Dreh sind Komparsenrollen geplant. Um diese Komparsen zu finden, werden verschiedene Kanäle genutzt. Zum einen wird es Ausschreibungen auf *Crew-United* geben. Im Weiteren kommen aber auch Social Communities zum Einsatz. So wird es beispielsweise in den einschlägigen Gruppen auf *StudiVZ* Ausschreibungen geben. Hinzukommen Aktionen auf *MySpace*, *Facebook* und dem Mikro-Blogging Tool *Twitter*.

Alle Teammitglieder benötigen in diesem Produktionsabschnitt einen Zugang zum *PreProducer* und zum *MyDrive*-Account. Alle anderen Accounts sind individuell, je nach Gebrauch anzulegen. Nicht jede Abteilung benötigt eine Officeanwendung oder einen *Adrive*-Account. Wünschenswert wäre, wenn zumindest die Departmentchefs über einen *Skype*-Account verfügen, um an Telefonkonferenzen teilzunehmen. Es könnten unproblematisch Andere via Telefon in die *Skype*-Konferenz eingebunden werden. Insgesamt lassen sich die Nutzerkonten in einem überschaubaren Rahmen halten. Anlegen müssen sich die Teammitglieder den *PreProducer* oder *MyDrive* Account nicht, da dieser von der Produktionsabteilung zur Verfügung gestellt wird.

Anwendungsbereich	Onlinetool	Accounts
Datenaustausch / Datenportfolio	<i>Adrive</i> (für große Datenmengen)	Departmentchefs
	<i>MyDrive</i>	Produktionsbüro, Gastzugänge
Informationsverteilung	<i>PreProducer</i> (Druck und E-Mailcenter)	Produktionsbüro
	<i>Twitter</i>	Produktionsbüro (Aufnahmeleiter)
Komparsensuche	<i>Crew-United</i>	kein Account notwendig
	<i>Facebook</i>	Regieassistenzen
	<i>MySpace</i>	Regieassistenzen
	<i>StudiVZ</i>	Regieassistenzen
	<i>Twitter</i>	Regieassistenzen
Konferenzen / Telefonate	<i>Skype</i>	Departmentchefs
Motivsuche	<i>MDM Location Guide</i>	kein Account notwendig
Officeanwendung	<i>Google docs</i>	Mitarbeiter Produktionsbüro
Schauspielersuche / Casting	<i>Schauspielervideos</i>	Besetzer / Caster
Stabsuche	<i>Crew-United</i>	Produktionsleiter / Aufnahmeleiter (für Inserate ist kein Account notwendig)
	<i>MDM Production Guide</i>	kein Account notwendig
Verwaltung (von Auszügen, Casting, Drehplanung, Finanzen, Kalkulation, Motive, Schauspielern, Stab, Visualisierung)	<i>PreProducer</i>	Produktionsbüro (Passwortverwaltung)

Tabelle 10: Onlinetools der Projektentwicklung zu „Hinter dem Horizont“

### 4.3 Anwendung in der Produktion

Während der Dreharbeiten wird der *PreProducer* weiterhin seine Stärken ausspielen, um die Dispositionen und alle anderen Dokumente dem Team zur Verfügung zu stellen. Weiterhin wird der *MyDrive*-Speicher als übersichtliche Datenplattform genutzt. Klassisch werden dem Team auch Dispositionen oder auch Drehpläne auf Papier ausgeteilt, da eine technische Verfügbarkeit der Onlinedaten am Set und in der Unterkunft nicht gewährleistet werden kann. Musteraufnahmen werden dem Regisseur und dem Kameramann via *Adrive* Links zugesendet. Diese können dann heruntergeladen und betrachtet werden. Ein Upload bei einem Videoportal kommt hier nicht in Betracht, da diese qualitativ keine ausreichende Bildqualität zum bewerten der Aufnahmen zur Verfügung stellen.



Im Prinzip müssen sich die Mitglieder des Teams bei keinem neuen Service anmelden. Die Teammitglieder, welche schon aktiv in der Projektentwicklung die angedachten Onlineservices genutzt haben, können diese weiterhin nutzen. Assistenten und Praktikanten, die wohl erst in diesem Produktionsabschnitt hinzukommen, nutzen lediglich die vom Produktionsdepartment zur Verfügung gestellten Nutzerkonten des *PreProducers* und des *MyDrive*-Speichers. Die Kommunikation via *Skype* ist in diesem Produktionsabschnitt nur vorstellbar im Produktionsbüro oder auch zwischen Produktionsbüro und Postproduktionsdepartment.

Zusätzlich zu klassischen Papiermedien wird ein privater *Twitterchannel* zur Kommunikation eingesetzt. Über diesen Channel wird beispielsweise das Filmteam mit den Daten der Tagesdisposition versorgt und über Veränderungen im Zeitplan informiert. Der Einsatz von *Twitter* geschieht zusätzlich zu Informationen auf Papier, da nicht davon ausgegangen werden kann, dass alle Teammitglieder die technischen Voraussetzungen haben, um diese Informationen zu bekommen.

Anwendungsbereich	Onlinetool	Accounts
Datenaustausch / Datenportfolio	<i>Adrive</i> (für große Datenmengen)	Departmentchefs
	<i>MyDrive</i>	Produktionsbüro, Gastzugänge
Informationsverteilung	<i>PreProducer</i> (Druck und E-Mailcenter)	Produktionsbüro
	<i>Twitter</i>	Produktionsbüro (Aufnahmeleiter)
Konferenzen / Telefonate	<i>Skype</i>	Mitarbeiter Produktionsbüro
Officeanwendung	<i>Google docs</i>	Mitarbeiter Produktionsbüro
Verwaltung (von Auszügen, Casting, Drehplanung, Finanzen, Kalkulation, Motive, Schauspielern, Stab, Visualisierung)	<i>PreProducer</i>	Produktionsbüro (Passwortverwaltung)

Tabelle 11: Onlinetools während der Dreharbeiten zu „Hinter dem Horizont“

#### 4.4 Anwendung in der Nachbereitung

Die Planungen für die Nachbereitungen im Mai und Juni 2010 sind bisher noch wenig vorangeschritten. Es wird in diesem Kapitel aber davon ausgegangen, dass die Postproduktion an verschiedenen Standorten durchgeführt wird. Dies könnte bedeuten, dass Schnitt, Tonbearbeitung, 3D-Bearbeitung und weitere Produktionsschritte an getrennten Orten stattfinden. Postproduktionspläne und Terminvereinbarungen könnten weiterhin über den *PreProducer* abgewickelt werden. Für das Team bleibt weiterhin der *Twitterchannel* bestehen. Dieser gibt Auskunft über den aktuellen Stand in der Postproduktion.

Die Nachbereitung ist vor allem geprägt vom Datenaustausch großer Datenmengen. Videodaten, vor allem hochauflösende Bildinhalte benötigen großen Speicherplatz. Um Daten beispielsweise zwischen verschiedenen Abteilungen der Nachbereitung auszutauschen, könnte wiederum *Adrive* genutzt werden. Im Fall dass Regie und Schnittstudio nicht im gleichen Ort sind, könnte die Kommunikationstechnik von *Skype* wieder zum Einsatz kommen, mit der es möglich ist Bildschirminhalte zu senden.

Anwendungsbereich	Onlinetool	Accounts
Datenaustausch / Datenportfolio	<i>Adrive</i> (für große Datenmengen)	Departmentchefs der Nachbereitung
Informationsverteilung	<i>Twitter</i>	Produktionsbüro
Konferenzen / Telefonate	<i>Skype</i>	Departmentchefs der Nachbereitung
Terminverwaltung	<i>PreProducer</i>	Produktionsbüro

Tabelle 12: Onlinetools der Nachbereitung zu „Hinter dem Horizont“

## 5 Schlussbetrachtung

### 5.1 Zusammenfassung und Erkenntnisse

Das Internet bietet unzählige Möglichkeiten Filmproduktionen zu optimieren oder ganz neue Wege zu gehen. In den Betrachtungen kann so nur eine kleine Auswahl analysiert werden, doch diese Auswahl macht deutlich welches Potential in der Nutzung von Onlinetools steckt.

Im Bereich der Filmtools gibt es unzählige Portale, die sich mit Filmproduktionen beschäftigen. Die Suche und das Finden von Leuten, die eine Idee unterstützen und begleiten wollen ist zwar keinen Falls einfach, doch bringen viele Portale Filmemacher und Filmschaffende zusammen, um dann gemeinsam ein Projekt zu realisieren. Dabei kommt es auch manchmal nicht darauf an, ob ein Film „groß“ oder „klein“ ist, es kommt darauf an sich miteinander zu verbinden und gemeinsam eine gute Idee umzusetzen. Für jede Produktionsphase ist es möglich Partner zu finden, ob es um einen Produzenten für eine Geschichte ganz am Anfang des Produktionsprozesses ist oder der VFX-Experte für die Nachbereitung, ganz egal Filmemacher haben sich im Internet versammelt und wollen zusammen arbeiten. Neben Neulingen gibt es auch viele Profis, die das Netz für sich entdeckt haben. Auch neue Ideen, weg von klassischen Produktionsstrukturen sind für die Internetnutzer nichts Neues. Im Kollektiv Ideen Entwickeln, Aufgaben lösen und dann schlussendlich einen Film vorzuweisen gehört zum Alltag im Netz. Dabei kommen beachtliche Projekte zum Vorschein. Vor allem für Einsteiger bieten sich viele Möglichkeiten an ein Praktikum oder Ähnliches heranzukommen, um dann in der Profiwelt Fuß zu fassen.

Klassische Strukturen zu organisieren und zu verwalten von der Stoffentwicklung bis zur Postproduktion ist ebenfalls fast problemlos im Internet möglich. Viele Programme bieten heute schon die Möglichkeit Arbeitsabläufe online zu verknüpfen, ohne dass neben einem Browser eine andere Software nötig wäre. Mehrere Nutzer können auf die Daten zeitgleich zugreifen, sie bearbeiten und früher oder später auch auszudrucken oder als PDF herunterladen, um sie an das Team zu verteilen. Nahezu jeder Schritt vom Casting der Darsteller bis hin zum Auswählen der Motive in der Vorbereitung können realisiert werden. Vorteil gegenüber Programmen, die sich mittlerweile auf dem Markt etabliert haben sind die derzeitigen geringen Nutzungskosten, aber auch die Möglichkeit, dass die Programme durch automatische Updates verbessert und erweitert werden können. Natürlich sind diese Programme noch lange auf dem Markt und es fehlt ihnen teilweise noch an Details und Individualität, doch nehmen professionelle Nutzer Einfluss auf die Entwicklung der Programme und bringen diese immer weiter voran.

Alternative Programme und Anwendungen, die ebenfalls für Filmproduktionen genutzt werden können überschwemmen den Markt. Immer und fast überall lässt sich ein Tool entdecken,

welches sich zur Ergänzung für eine Filmproduktion nutzen lässt. Die Tools sind zudem sehr günstig, wenn nicht komplett kostenlos. Vor allen Dingen die Kommunikation über beispielsweise Instant Messenger wird immer umfangreicher und eignet sich hervorragend, um zusammen zu arbeiten, denn so lassen sich ganze Konferenzen oder Videochats etablieren. Zudem sind schnelle Datenübertragungen ohne weiteres möglich. Überhaupt lassen sich große Datenmengen im Internet unproblematisch tauschen und bearbeiten. Im Prinzip ist es zukünftig sogar möglich ausschließlich mit dem Browser zu arbeiten, denn Dienste wie *Google docs* oder *ThinkFree* bieten die Möglichkeit eines kompletten Onlineoffices, bei dem auch Daten im Team gemeinsam bearbeitet werden können. Teilweise sind diese Tools sogar kostenlos und können auch ohne Probleme erst einmal getestet werden. Auch Communities eignen sich dazu kostengünstig Ausschreibungen zu tätigen, um Schauspieler, Komparsen oder Teammitglieder zu finden. Über verschiedene Probleme kann in Foren und Gruppen gemeinsam diskutiert werden.

Bei allen positiven Eindrücken bleibt trotzdem festzuhalten, dass es zurzeit, im Jahr 2009, noch kein Tool für Filmproduktionen gibt, welches hundertprozentig zufriedenstellend ist, was wohl auch bei „Offline-Programmen“ nicht der Fall sein wird. Der Nutzer hat immer bestimmte Ansprüche, Gewohnheiten und Wünsche, die sich nur nach und nach in eine Softwarelösung integrieren lassen. Kompromisse müssen dabei immer eingegangen werden. Es gibt Programme, wie den *PreProducer* und eventuell auch *Celtx*, welche großes Potential haben eine Kompletverwaltung zu gewährleisten. Alle anderen Tools, wie Instant Messenger, Onlinespeicher oder auch Blogging Tools sind eine gute Erweiterung oder Ergänzung, aber keine endgültige Lösung. Ein Produktionsbüro, welches ausschließlich mit Onlinetools funktioniert, kann es wohl vorerst nicht geben, auch längerfristig werden sich erst bessere Möglichkeiten auf tun müssen. Das Wort auf Papier wird für den Alltag von Filmproduktionen weiterhin ein unerlässliches Medium bleiben. Zwar können Onlinetools den Papier- oder auch Datenträgerwahnsinn Einhalt gebieten, aber eine einhundert prozentige Onlineverfügbarkeit ist nirgends gegeben. Künftig wird sich dies sicherlich auch ändern, aber bis dahin wird noch Zeit vergehen.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist auch die Sicherheit der Daten. Es scheint so als wären die Daten im Internet gesichert, denn intelligente Serversysteme speichern die Daten mehrfach ab und legen regelmäßig Backups ab. Besser als auf den eigenen Bürocomputern, scheint diese Lösung zu sein. Wer sich aber im Internet bewegt, weiß oder sollte wissen, dass Daten immer auch ausspioniert werden können. Ob es ein Sicherheitssystem mit absoluter Sicherheit geben kann, ist wohl eher fraglich. Aber auch wenn diese Bedenken bei Seite geschoben werden: Was macht der Serviceanbieter mit den Daten, die auf den Servern platziert werden? *Google* ist hierbei ein gutes Beispiel. Die Tools des Megakonzerns funktionieren gut und lassen sich auch problemlos in die Workflows von Filmproduktionen einbauen. *Google* ist aber dafür bekannt,

dass Daten gespeichert und durchsucht werden. Was genau damit passiert ist fraglich. Festzuhalten gilt deswegen: Nicht jeder Anbieter will etwas Böses oder möchte den Nutzern schaden, eher das Gegenteil ist sicherlich der Fall. Eine gesunde Skepsis sollte trotzdem immer bei den Nutzern eine Rolle spielen. Datenschutz ist ein wichtiger Faktor in der heutigen Zeit und jeder Nutzer im Internet sollte sich bewusst sein, dessen was er tut.

Dass onlinebasierende Tools zukünftig eine wichtige Rolle spielen werden, zeigen schon erste Versuche ganze Betriebssysteme, wie beispielsweise *eyeOS*<sup>281</sup>, im Internet zu etablieren. Größten Vorteil bieten diese Onlinetools indem sie es ermöglichen gemeinsam, ortsunabhängig an Projekten gleichzeitig zu arbeiten. Die technische Verfügbarkeit ist dabei natürlich Voraussetzung und könnte durch das Vorantreiben von breitbandigen Internetanschlüssen weiter gegeben werden. Handys der neuen Generation können Internetdienste ebenso unproblematisch nutzen und vielleicht in einer fernerer Zukunft papierlose Filmproduktionen ermöglichen.

---

<sup>281</sup> Im Internet unter [www.eyeos.de](http://www.eyeos.de)

## 5.2 Übersicht der Onlinetools

Im Folgenden wird eine Auswahl an Onlinetools einzelnen Produktionsschritten zugeordnet.

Produktionsschritt	Programm	Internetadresse
Stoffentwicklung Datenaustausch / Onlineoffice	<b>Adrive</b> (Daten)	<a href="http://www.adrive.com">http://www.adrive.com</a>
	<b>Google docs</b> (Dokumente)	<a href="http://docs.google.com">http://docs.google.com</a>
	<b>MyDrive</b> (Daten)	<a href="http://www.mydrive.ch">http://www.mydrive.ch</a>
	<b>Skydrive</b> (Daten)	<a href="http://skydrive.live.com">http://skydrive.live.com</a>
	<b>Thinkfree</b> (Dokumente)	<a href="http://www.thinkfree.com">http://www.thinkfree.com</a>
	<b>Zoho</b> (Dokumente)	<a href="http://www.zoho.com">http://www.zoho.com</a>
Drehbucheditoren	<b>Celtx</b> (Filmproduktionsverwaltungstool)	<a href="http://celtx.com">http://celtx.com</a>
	<b>Plotbot</b> (Drehbuchcommunity)	<a href="http://www.plotbot.com">http://www.plotbot.com</a>
	<b>Preproducer</b> (Filmproduktionsverwaltungstool)	<a href="http://www.preproducer.com">http://www.preproducer.com</a>
Kommunikation	<b>Adobe Connect</b> (Konferenztool)	<a href="http://www.adobe.com/de/products/connect">http://www.adobe.com/de/products/connect</a>
	<b>AIM</b> (Instant Messenger)	<a href="http://www.aol.de/aim">http://www.aol.de/aim</a>
	<b>Google Talk</b> (Instant Messenger)	<a href="http://www.google.com/talk">http://www.google.com/talk</a>
	<b>ICQ</b> (Instant Messenger)	<a href="http://www.icq.de">http://www.icq.de</a>
	<b>Skype</b> (Instant Messenger, Konferenztool)	<a href="http://www.skype.com">http://www.skype.com</a>
	<b>Windows Live Messenger</b> (Instant Messenger)	<a href="http://messenger.live.de">http://messenger.live.de</a>
	<b>Webhuddle</b> (Konferenztool)	<a href="https://www.webhuddle.com">https://www.webhuddle.com</a>
	<b>Yahoo Messenger</b> (Instant Messenger)	<a href="http://messenger.yahoo.com">http://messenger.yahoo.com</a>
Präsentation	<b>Crew-United</b> (Portal)	<a href="http://www.crew-united.com">http://www.crew-united.com</a>
	<b>Pitch-Point</b> (Pitching)	<a href="http://www.pitch-point.de">http://www.pitch-point.de</a>
Projektverwaltung / Terminverwaltung	<b>Bewegende-Bilder</b> (Portal)	<a href="http://www.bewegende-bilder.net">http://www.bewegende-bilder.net</a>
	<b>Celtx</b> (Filmproduktionsverwaltungstool)	<a href="http://celtx.com">http://celtx.com</a>
	<b>Chandler</b> (PIM)	<a href="http://chandlerproject.org">http://chandlerproject.org</a>
	<b>eGroupware</b> (Groupware)	<a href="http://www.egroupware.org">http://www.egroupware.org</a>
	<b>Google Kalender</b> (Kalender)	<a href="http://calendar.google.com">http://calendar.google.com</a>
	<b>Google Notizen</b> (Notizbuch)	<a href="http://www.google.de/notebook">http://www.google.de/notebook</a>
	<b>Microsoft Live!</b> (Onlineportal mit PIM)	<a href="http://home.live.com">http://home.live.com</a>
	<b>more.groupware</b> (Groupware)	<a href="http://www.moregroupware.de">http://www.moregroupware.de</a>
	<b>OpenXchange</b> (Groupware)	<a href="http://www.open-xchange.com">http://www.open-xchange.com</a>
	<b>PreProducer</b> (Filmproduktionsverwaltungstool)	<a href="http://www.preproducer.com">http://www.preproducer.com</a>

Tabelle 13: Übersicht Onlinetools für die Stoffentwicklung

Produktionsschritt	Programm	Internetadresse
Projektentwicklung Datenaustausch / Onlineoffice	<b>Adrive</b> (Daten)	<a href="http://www.adrive.com">http://www.adrive.com</a>
	<b>Flickr</b> (Bilder)	<a href="http://www.flickr.com">http://www.flickr.com</a>
	<b>Google docs</b> (Dokumente)	<a href="http://docs.google.com">http://docs.google.com</a>
	<b>Ipernity</b> (Bilder, Video)	<a href="http://www.ipernity.com">http://www.ipernity.com</a>
	<b>MyDrive</b> (Daten)	<a href="http://www.mydrive.ch">http://www.mydrive.ch</a>
	<b>Picasa</b> (Bilder)	<a href="http://picasa.google.de">http://picasa.google.de</a>
	<b>Sevenload</b> (Video)	<a href="http://www.sevenload.com">http://www.sevenload.com</a>
	<b>Skydrive</b> (Daten)	<a href="http://skydrive.live.com">http://skydrive.live.com</a>
	<b>Thinkfree</b> (Dokumente)	<a href="http://www.thinkfree.com">http://www.thinkfree.com</a>
	<b>Vimeo</b> (Video)	<a href="http://www.vimeo.com">http://www.vimeo.com</a>
	<b>Youtube</b> (Video)	<a href="http://www.youtube.com">http://www.youtube.com</a>
	<b>Zoho</b> (Dokumente)	<a href="http://www.zoho.com">http://www.zoho.com</a>
Equipementsuche	<b>Crew-United</b> (Portal)	<a href="http://www.crew-united.com">http://www.crew-united.com</a>
	<b>Infilm</b> (Portal)	<a href="http://www.infilm.de">http://www.infilm.de</a>
Informations- verteilung	<b>b2evolution</b> (Bloggingsoftware)	<a href="http://www.b2evolution.net">http://www.b2evolution.net</a>
	<b>Blogger</b> (Stand-Alone-Bloggingsoftware)	<a href="http://www.blogger.com">http://www.blogger.com</a>
	<b>PreProducer</b> (Filmproduktionsverwaltungstool)	<a href="http://www.preproducer.com">http://www.preproducer.com</a>
	<b>Twitter</b> (Mikro-Bloggingsoftware)	<a href="http://www.twitter.com">http://www.twitter.com</a>
	<b>Twoday</b> (Stand-Alone-Bloggingsoftware)	<a href="http://www.twoday.net">http://www.twoday.net</a>
	<b>WordPress</b> (Bloggingsoftware)	<a href="http://www.wordpress.org">http://www.wordpress.org</a>
	<b>WordPress</b> (Stand-Alone-Bloggingsoftware)	<a href="http://www.wordpress.com">http://www.wordpress.com</a>
Kommunikation	<b>Adobe Connect</b> (Konferenztool)	<a href="http://www.adobe.com/de/products/connect">http://www.adobe.com/de/products/connect</a>
	<b>AIM</b> (Instant Messenger)	<a href="http://www.aol.de/aim">http://www.aol.de/aim</a>
	<b>Google Talk</b> (Instant Messenger)	<a href="http://www.google.com/talk">http://www.google.com/talk</a>
	<b>ICQ</b> (Instant Messenger)	<a href="http://www.icq.de">http://www.icq.de</a>
	<b>Skype</b> (Instant Messenger, Konferenztool)	<a href="http://www.skype.com">http://www.skype.com</a>
	<b>Windows Live Messenger</b> (Instant Messenger)	<a href="http://messenger.live.de">http://messenger.live.de</a>
	<b>Webhuddle</b> (Konferenztool)	<a href="https://www.webhuddle.com">https://www.webhuddle.com</a>
	<b>Yahoo Messenger</b> (Instant Messenger)	<a href="http://messenger.yahoo.com">http://messenger.yahoo.com</a>
Komparsensuche	<b>Crew-United</b> (Portal)	<a href="http://www.crew-united.com">http://www.crew-united.com</a>
	<b>Facebook</b> (Social Community)	<a href="http://www.facebook.de">http://www.facebook.de</a>
	<b>MySpace</b> (Social Community)	<a href="http://www.crew-united.com">http://www.crew-united.com</a>
	<b>StudiVZ</b> (Social Community)	<a href="http://www.studivz.net">http://www.studivz.net</a>

Tabelle 14: Übersicht Onlinetools für die Projektentwicklung (Teil 1)

Produktionsschritt	Programm	Internetadresse
Projektentwicklung Motivsuche	<b>Infilm LocationScout</b> (Portal)	<a href="http://www.infilm.de">http://www.infilm.de</a>
	<b>MDM Location Guide</b> (Filmförderung)	<a href="http://www.mdm-online.de">http://www.mdm-online.de</a>
	<b>Nordmedia Location Guide</b> (Filmförderung)	<a href="http://www.nordmedia.de">http://www.nordmedia.de</a>
Projektverwaltung / Terminverwaltung	<b>Bewegende-Bilder</b> (Portal)	<a href="http://www.bewegende-bilder.net">http://www.bewegende-bilder.net</a>
	<b>Celtx</b> (Filmproduktionsverwaltungstool)	<a href="http://celtx.com">http://celtx.com</a>
	<b>Chandler</b> (PIM)	<a href="http://chandlerproject.org">http://chandlerproject.org</a>
	<b>eGroupware</b> (Groupware)	<a href="http://www.egroupware.org">http://www.egroupware.org</a>
	<b>Google Kalender</b> (Kalender)	<a href="http://calendar.google.com">http://calendar.google.com</a>
	<b>Google Notizen</b> (Notizbuch)	<a href="http://www.google.de/notebook">http://www.google.de/notebook</a>
	<b>MediaWiki</b> (Wikisoftware)	<a href="http://www.mediawiki.org">http://www.mediawiki.org</a>
	<b>Microsoft Live!</b> (Onlineportal mit PIM)	<a href="http://home.live.com">http://home.live.com</a>
	<b>more.groupware</b> (Groupware)	<a href="http://www.moregroupware.de">http://www.moregroupware.de</a>
	<b>OpenXchange</b> (Groupware)	<a href="http://www.open-xchange.com">http://www.open-xchange.com</a>
	<b>PreProducer</b> (Filmproduktionsverwaltungstool)	<a href="http://www.preproducer.com">http://www.preproducer.com</a>
	<b>TikiWiki</b> (Wikisoftware)	<a href="http://www.tikiwiki.net">http://www.tikiwiki.net</a>
Schauspielersuche	<b>Crew-United</b> (Portal)	<a href="http://www.crew-united.com">http://www.crew-united.com</a>
	<b>Infilm ActorScout</b> (Portal)	<a href="http://www.infilm.de">http://www.infilm.de</a>
	<b>New Talent von Movie-College</b> (Portal)	<a href="http://www.movie-college.de">http://www.movie-college.de</a>
	<b>Nordmedia ActorsGuide</b> (Filmförderung)	<a href="http://www.nordmedia.de">http://www.nordmedia.de</a>
	<b>Schauspielervideos</b> (Portal)	<a href="http://www.schauspielervideos.de">http://www.schauspielervideos.de</a>
Stabsuche / Dienstleistersuche	<b>Crew-United</b> (Portal)	<a href="http://www.crew-united.com">http://www.crew-united.com</a>
	<b>Filmbüro Bremen</b> (Filmförderung)	<a href="http://www.filmbuero-bremen.de">http://www.filmbuero-bremen.de</a>
	<b>Infilm</b> (Portal)	<a href="http://www.infilm.de">http://www.infilm.de</a>
	<b>MDM Production Guide</b> (Filmförderung)	<a href="http://www.mdm-online.de">http://www.mdm-online.de</a>
	<b>New Talent von Movie-College</b> (Portal)	<a href="http://www.movie-college.de">http://www.movie-college.de</a>
	<b>Nordmedia Media + Production Guide</b> (Filmförderung)	<a href="http://www.nordmedia.de">http://www.nordmedia.de</a>
	<b>Regie.de Kleinanzeigen</b> (Portal)	<a href="http://www.regie.de">http://www.regie.de</a>
Unterkunftssuche	<b>Crew-United</b> (Portal)	<a href="http://www.crew-united.com">http://www.crew-united.com</a>
	<b>Regie.de Kleinanzeigen</b> (Portal)	<a href="http://www.regie.de">http://www.regie.de</a>

Tabelle 15: Übersicht Onlinetools für die Projektentwicklung (Teil 2)



Produktionsschritt	Programm	Internetadresse
<b>Dreharbeiten</b> Datenaustausch / Onlineoffice	<b>Adrive</b> (Daten)	<a href="http://www.adrive.com">http://www.adrive.com</a>
	<b>Google docs</b> (Dokumente)	<a href="http://docs.google.com">http://docs.google.com</a>
	<b>Ipernity</b> (Bilder, Video)	<a href="http://www.ipernity.com">http://www.ipernity.com</a>
	<b>MyDrive</b> (Daten)	<a href="http://www.mydrive.ch">http://www.mydrive.ch</a>
	<b>Sevenload</b> (Video)	<a href="http://www.sevenload.com">http://www.sevenload.com</a>
	<b>Skydrive</b> (Daten)	<a href="http://skydrive.live.com">http://skydrive.live.com</a>
	<b>Thinkfree</b> (Dokumente)	<a href="http://www.thinkfree.com">http://www.thinkfree.com</a>
	<b>Vimeo</b> (Video)	<a href="http://www.vimeo.com">http://www.vimeo.com</a>
	<b>Youtube</b> (Video)	<a href="http://www.youtube.com">http://www.youtube.com</a>
	<b>Zoho</b> (Dokumente)	<a href="http://www.zoho.com">http://www.zoho.com</a>
Informations- verteilung	<b>b2evolution</b> (Bloggingsoftware)	<a href="http://www.b2evolution.net">http://www.b2evolution.net</a>
	<b>Blogger</b> (Stand-Alone-Bloggingsoftware)	<a href="http://www.blogger.com">http://www.blogger.com</a>
	<b>PreProducer</b> (Filmproduktionsverwaltungstool)	<a href="http://www.preproducer.com">http://www.preproducer.com</a>
	<b>Twitter</b> (Mikro-Bloggingsoftware)	<a href="http://www.twitter.com">http://www.twitter.com</a>
	<b>Twoday</b> (Stand-Alone-Bloggingsoftware)	<a href="http://www.twoday.net">http://www.twoday.net</a>
	<b>Wordpress</b> (Bloggingsoftware)	<a href="http://www.wordpress.org">http://www.wordpress.org</a>
	<b>Wordpress</b> (Stand-Alone-Bloggingsoftware)	<a href="http://www.wordpress.com">http://www.wordpress.com</a>
Kommunikation	<b>AIM</b> (Instant Messenger)	<a href="http://www.aol.de/aim">http:// www.aol.de/aim</a>
	<b>Google Talk</b> (Instant Messenger)	<a href="http://www.google.com/talk">http://www.google.com/talk</a>
	<b>ICQ</b> (Instant Messenger)	<a href="http://www.icq.de">http://www.icq.de</a>
	<b>Skype</b> (Instant Messenger, Konferenztool)	<a href="http://www.skype.com">http://www.skype.com</a>
	<b>Windows Live Messenger</b> (Instant Messenger)	<a href="http://messenger.live.de">http://messenger.live.de</a>
	<b>Yahoo Messenger</b> (Instant Messenger)	<a href="http://messenger.yahoo.com">http://messenger.yahoo.com</a>
Projektverwaltung / Terminverwaltung	<b>Bewegende-Bilder</b> (Portal)	<a href="http://www.bewegende-bilder.net">http://www.bewegende-bilder.net</a>
	<b>Celtx</b> (Filmproduktionsverwaltungstool)	<a href="http://celtx.com">http://celtx.com</a>
	<b>Chandler</b> (PIM)	<a href="http://chandlerproject.org">http://chandlerproject.org</a>
	<b>eGroupware</b> (Groupware)	<a href="http://www.egroupware.org">http://www.egroupware.org</a>
	<b>Google Kalender</b> (Kalender)	<a href="http://calendar.google.com">http://calendar.google.com</a>
	<b>Google Notizen</b> (Notizbuch)	<a href="http://www.google.de/notebook">http://www.google.de/notebook</a>
	<b>MediaWiki</b> (Wikisoftware)	<a href="http://www.mediawiki.org">http://www.mediawiki.org</a>
	<b>Microsoft Live!</b> (Onlineportal mit PIM)	<a href="http://home.live.com">http://home.live.com</a>
	<b>more.groupware</b> (Groupware)	<a href="http://www.moregroupware.de">http://www.moregroupware.de</a>
	<b>OpenXchange</b> (Groupware)	<a href="http://www.open-xchange.com">http://www.open-xchange.com</a>
	<b>PreProducer</b> (Filmproduktionsverwaltungstool)	<a href="http://www.preproducer.com">http://www.preproducer.com</a>
	<b>TikiWiki</b> (Wikisoftware)	<a href="http://www.tikiwiki.net">http://www.tikiwiki.net</a>

Tabelle 16: Übersicht Onlinetools für die Dreharbeiten

Produktionsschritt	Programm	Internetadresse
Nachbereitung Datenaustausch / Onlineoffice	<b>Adrive</b> (Daten)	<a href="http://www.adrive.com">http://www.adrive.com</a>
	<b>Flickr</b> (Bilder)	<a href="http://www.flickr.com">http://www.flickr.com</a>
	<b>Ipernity</b> (Bilder, Video)	<a href="http://www.ipernity.com">http://www.ipernity.com</a>
	<b>MyDrive</b> (Daten)	<a href="http://www.mydrive.ch">http://www.mydrive.ch</a>
	<b>Picasa</b> (Bilder)	<a href="http://picasa.google.de">http://picasa.google.de</a>
	<b>Sevenload</b> (Video)	<a href="http://www.sevenload.com">http://www.sevenload.com</a>
	<b>Skydrive</b> (Daten)	<a href="http://skydrive.live.com">http://skydrive.live.com</a>
	<b>Vimeo</b> (Video)	<a href="http://www.vimeo.com">http://www.vimeo.com</a>
	<b>Youtube</b> (Video)	<a href="http://www.youtube.com">http://www.youtube.com</a>
Informations- verteilung	<b>b2evolution</b> (Bloggingsoftware)	<a href="http://www.b2evolution.net">http://www.b2evolution.net</a>
	<b>Blogger</b> (Stand-Alone-Bloggingsoftware)	<a href="http://www.blogger.com">http://www.blogger.com</a>
	<b>PreProducer</b> (Filmproduktionsverwaltungstool)	<a href="http://www.preproducer.com">http://www.preproducer.com</a>
	<b>Twitter</b> (Mikro-Bloggingsoftware)	<a href="http://www.twitter.com">http://www.twitter.com</a>
	<b>Twoday</b> (Stand-Alone-Bloggingsoftware)	<a href="http://www.twoday.net">http://www.twoday.net</a>
	<b>WordPress</b> (Bloggingsoftware)	<a href="http://www.wordpress.org">http://www.wordpress.org</a>
	<b>WordPress</b> (Stand-Alone-Bloggingsoftware)	<a href="http://www.wordpress.com">http://www.wordpress.com</a>
Kommunikation	<b>Adobe Connect</b> (Konferenztool)	<a href="http://www.adobe.com/de/products/connect">http://www.adobe.com/de/products/connect</a>
	<b>AIM</b> (Instant Messenger)	<a href="http://www.aol.de/aim">http://www.aol.de/aim</a>
	<b>Google Talk</b> (Instant Messenger)	<a href="http://www.google.com/talk">http://www.google.com/talk</a>
	<b>ICQ</b> (Instant Messenger)	<a href="http://www.icq.de">http://www.icq.de</a>
	<b>Skype</b> (Instant Messenger, Konferenztool)	<a href="http://www.skype.com">http://www.skype.com</a>
	<b>Windows Live Messenger</b> (Instant Messenger)	<a href="http://messenger.live.de">http://messenger.live.de</a>
	<b>Webhuddle</b> (Konferenztool)	<a href="https://www.webhuddle.com">https://www.webhuddle.com</a>
	<b>Yuuguu</b> (Bildschirmübertragungssoftware)	<a href="http://www.yuuguu.com">http://www.yuuguu.com</a>
Projektverwaltung / Terminverwaltung	<b>Bewegende-Bilder</b> (Portal)	<a href="http://www.bewegende-bilder.net">http://www.bewegende-bilder.net</a>
	<b>Celtx</b> (Filmproduktionsverwaltungstool)	<a href="http://celtx.com">http://celtx.com</a>
	<b>Chandler</b> (PIM)	<a href="http://chandlerproject.org">http://chandlerproject.org</a>
	<b>eGroupware</b> (Groupware)	<a href="http://www.egroupware.org">http://www.egroupware.org</a>
	<b>Google Kalender</b> (Kalender)	<a href="http://calendar.google.com">http://calendar.google.com</a>
	<b>Google Notizen</b> (Notizbuch)	<a href="http://www.google.de/notebook">http://www.google.de/notebook</a>
	<b>MediaWiki</b> (Wikisoftware)	<a href="http://www.mediawiki.org">http://www.mediawiki.org</a>
	<b>Microsoft Live!</b> (Onlineportal mit PIM)	<a href="http://home.live.com">http://home.live.com</a>
	<b>more.groupware</b> (Groupware)	<a href="http://www.moregroupware.de">http://www.moregroupware.de</a>
	<b>OpenXchange</b> (Groupware)	<a href="http://www.open-xchange.com">http://www.open-xchange.com</a>
	<b>PreProducer</b> (Filmproduktionsverwaltungstool)	<a href="http://www.preproducer.com">http://www.preproducer.com</a>
	<b>TikiWiki</b> (Wikisoftware)	<a href="http://www.tikiwiki.net">http://www.tikiwiki.net</a>

Tabelle 17: Übersicht Onlinetools für die Nachbereitung

Beschreibung	Programm	Internetadresse
Weitere Community-Film	<b>Bewegende-Bilder</b> (Portal)	<a href="http://www.bewegende-bilder.net">http://www.bewegende-bilder.net</a>
	<b>Plotbot</b> (Drehbuchcommunity)	<a href="http://www.plotbot.com">http://www.plotbot.com</a>
	<b>Wreck A Movie</b> (Portal)	<a href="http://www.wreckamovie.com">http://www.wreckamovie.com</a>
Werbefilmtools / Videoportfolio	<b>Poptent</b> (Portal)	<a href="http://www.poptent.net">http://www.poptent.net</a>

Tabelle 18: Übersicht sonstige Onlinetools

## 6 Literaturverzeichnis

### 6.1 Fachbücher

Armer, Alan A.: Lehrbuch der Film- und Fernsehregie. Erste deutsche Ausgabe, Frankfurt am Main 1998.

Begleiter, Marcie: Storyboards. Deutsche Erstausgabe, Frankfurt 2003.

Berthoud, Martin / Beuthner, Thomas / Blum, Martin, et al.: Handbuch Fernsehproduktion: Vom Script über die Produktion bis hin zur Vermarktung. Köln 2002.

Burder, John: Handbuch der Postproduction für Film & Video. Köln 1999.

Case, Dominic: Filmtechnik in der Postproduktion: Das Kompendium. Deutsche Erstausgabe, Frankfurt 2004.

Dress, Peter: Vor Drehbeginn: Effektive Planung von Film- und Fernsehproduktionen. Überarbeitete und aktualisierte Neuauflage, Bergisch Gladbach 2002

Field, Syd / Meyer, Andreas / Witte, Gunther / et. al: Drehbuch schreiben für Fernsehen und Film: Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis. München 2006.

Frößler, Frank: A Practice Theoretical Analysis of Real Time Collaboration Technology: Skype and Same-time in Software Development Projects. 2008, Göttingen.

Grote, Matthias / Ketzmann, Jan / Pelka, Bastian, et al.: Das Prinzip Wiki in der Praxis: Theorie, Anwendung, Anleitung. Tönning, Lübeck, Marburg, 2008.

Hansen, Klaus Marius / Damm, Christian Heide: Instant Collaboration: Using ContextAware Instant Messaging for Session Management in Distributed Collaboration Tools, 279 - 282. 2002, Aarhus.  
Erreichbar unter: <http://www.daimi.au.dk/~damm/writings/nordichi2002.pdf>, abgerufen am 22. Juli 2009

Iljine, Diana / Keil, Klaus: Filmproduktion Band 1: Der Produzent. 2. Überarbeitete und aktualisierte Auflage, München 2000.

Kurz, Sibylle: Pitch it!: Die Kunst, Filmprojekte erfolgreich zu verkaufen. 2. Überarbeitete Auflage, Konstanz 2008.

Li, Charlene / Bernoff, Josh: Facebook You Tube Xing & Co: Gewinnen mit Social Technology. München 2009.

Maier, Robert G.: Location Scouting and Management Handbook: Television, Film and Still Photography. O.O. 1994.

Niemeyer, Käthe / Braker, An Dorthe / Hübner Frank, et.al.: Von der Idee zum Film: Produktionsmanagement für Film und Fernsehen. 3. Verbesserte Auflage, Gerlingen 2001.

Reil, Andreas A.: Exposé, Drehbuch & Shooting Script: Der digitale Preproduction- Workflow mit Drehbuchprogrammen. Stein-Bockenheim 2008.

von Ribbeck, Dietrich: Filmproduktion verstehen. München 1990.

Schröder, Nicolaus: Rororo Special: Filmindustrie. Hamburg Juli 1995.

Travis, Mark W.: The Director's Journey: Das Drehbuch zur Regie: Wie Regisseur und Filmteam erfolgreich zusammenarbeiten. Deutsche Erstausgabe, Frankfurt 1999.

Urheberrechtsgesetz (UrhG), in der Fassung vom 09.09.1965, zuletzt geändert durch Gesetz zur Regelung des Urheberrechts in der Informationsgesellschaft vom 10.09.2003, BGBl. I S. 1174.

Wendling, Eckhard: Filmproduktion: Eine Einführung in die Produktionsleitung. Konstanz, 2008.

## **6.2 Unveröffentlichte Arbeiten**

Kreßner, Tino: Marketing 2.0: Wie das Internet die Kommunikation zwischen Produzenten und Konsumenten verändert mit Fallbeispielen aus der Filmvermarktung. Bachelorarbeit, Hochschule Mittweida, Mittweida 2007

## **6.3 Zeitschriftenartikel**

Behnke, Frank: Synthese. In: Film&TV Kameramann, Nr. 01/2008, 58-61

Stöger, Robert: Filmen mit dem Foto. In: Film&TV Kameramann, Nr. 04/2009, 14-21

Wunderlich, Andreas: Mit der Handycam für die große Leinwand drehen. In: Film&TV Kameramann, Nr. 08/2007, 26-29

## 6.4 Internetquellen

Abendblatt.de / Seegers, Armgard: Für Bella ist jetzt alles anders, Juni 2009:

<http://www.abendblatt.de/kultur-live/article1071349/Fuer-Bella-ist-jetzt-alles-anders.html>, abgerufen am 01.07.2009

Accenture.net / Davenport, Thomas H. / Harris, Jeanne G. et al.: The Return of Enterprise Solutions: The Director's Cut, 2004:

[http://www.accenture.net/NR/rdonlyres/78B7B1E9-C69E-4578-BDB2-D78F08944B94/0/Return\\_of\\_Enterprise\\_Solutions.pdf](http://www.accenture.net/NR/rdonlyres/78B7B1E9-C69E-4578-BDB2-D78F08944B94/0/Return_of_Enterprise_Solutions.pdf), abgerufen am 22.07.2009

Adobe.com: Acrobat Connect Pro Service Plans:

<https://service.adobe.com/cfusion/bots/purchase/index.cfm>, abgerufen am 04.08.2009

Adobe.com: Adobe Acrobat Connect Pro:

<http://www.adobe.com/de/products/acrobatconnectpro/>, abgerufen 04.08.2009

Adobe.com: Adobe Connect:

<http://www.adobe.com/de/products/connect/>, abgerufen am 04.08.2009

Adrive.com: Startseite Juli 2009:

<http://www.adrive.com>, abgerufen am 24.06.2009

Alexa.com: Top Sites: Top 100.000.000 Sites Juni 2009:

<http://s3.amazonaws.com/alexa-static/top-1m.csv.zip>, abgerufen am 24.06.2009

Amazon.de: Star Wreck [UK Version]: Stand: Juli 2009:

[http://www.amazon.de/Star-Wreck-UK-Timo-Vuorensola/dp/B001QVI194/ref=sr\\_1\\_1?ie=UTF8&s=dvd&qid=1246621803&sr=8-1](http://www.amazon.de/Star-Wreck-UK-Timo-Vuorensola/dp/B001QVI194/ref=sr_1_1?ie=UTF8&s=dvd&qid=1246621803&sr=8-1), abgerufen am 03.07.2009

Bewegende-Bilder.net: Impressum:

<http://bewegende-bilder.net/meta/impressum.html>, abgerufen am 05.07.2009

Bewegende-Bilder.net: Über uns:

<http://bewegende-bilder.net/uber-uns/ueber-uns.html>, abgerufen am 05.07.2009

Bewegende-Bilder.net: Über uns: Mitgliedschaft:

<http://bewegende-bilder.net/uber-uns/mitgliedschaft.html>, abgerufen am 05. 07.2009

Bewegende-Bilder.net / Hilse, Erik Juni 2009: Neue Vereinsplattform online:

<http://bewegende-bilder.net/neue-vereinsplattform-onlinehtml.html>, abgerufen am 05. 07.2009

- Casting-Network.de: Drei Kölner Schauspieleragenturen beziehen Stellung! 2007:  
<http://www.casting-network.de/Offener-Bereich/cn-klappe/lesen/22-Drei-Koelner-Schauspieleragenturen-beziehen-Stellung!.html>, abgerufen am 03. August 2009
- Celtx.com: Celtx Studios 2009:  
<https://studio.celtx.com/>, abgerufen am 25.06.2009
- Celtx.com: Features 2009:  
<http://www.celtx.com/features.html>, abgerufen am 25.06.2009
- Chandlerproject.org: 3-Minute Feature Tour:  
<http://chandlerproject.org/pub/Projects/FeatureTour/3-minutes.mov>, abgerufen am 08.07.2009
- Comscore.com: Russia has World's Most Engaged Social Networking Audience - Vkontakte.ru Ranks as Most Popular Social Networking Site in Russia with 14 Million Visitors, Juli 2009:  
[http://comscore.com/Press\\_Events/Press\\_Releases/2009/7/Russia\\_has\\_World\\_s\\_Most\\_Engaged\\_Social\\_Networking\\_Audience](http://comscore.com/Press_Events/Press_Releases/2009/7/Russia_has_World_s_Most_Engaged_Social_Networking_Audience), abgerufen am 07.07.2009
- Connexx-av.de Januar: Start der Tarifverhandlungen für Filmschaffende - ver.di fordert Gagenerhöhung und Höchstarbeitszeit 2009:  
[http://www.connexx-av.de/meldung\\_volltext.php?id=496de2fe7015c&akt=brancheninfos\\_filmfernsehproduktion](http://www.connexx-av.de/meldung_volltext.php?id=496de2fe7015c&akt=brancheninfos_filmfernsehproduktion), abgerufen am 01.07.2009
- Crew-United.com: 1 1/2 Ritter - Auf der Suche nach der hinreißenden Herzeline 2008:  
<http://www.crew-united.com/index.asp?show=projectdata&ID=78404>, abgerufen am 22.06.2009
- Crew-United.com: Crew United für Freelancer o.J.:  
[https://www.crew-united.com/index.asp?show=home&ID=https://www.crew-united.com/home/home\\_freelancer.htm](https://www.crew-united.com/index.asp?show=home&ID=https://www.crew-united.com/home/home_freelancer.htm), abgerufen am 24.06.2009
- Crew-United.com: Firmen o.J.:  
<https://www.crew-united.com/index.asp?show=companies>, abgerufen am 24.06.2009
- Crew-United.com: Hilfe o.J.:  
[http://www.crew-united.com/help/c\\_index.asp?show=1&anker=0](http://www.crew-united.com/help/c_index.asp?show=1&anker=0), abgerufen am 24.06.2009
- Crew-United.com: Jobd: No-Budget-Angebote August 2009:  
<http://www.crew-united.com/index.asp?show=jobOffer>, abgerufen am 03. August 2009
- Crew-United.com: Pressemitteilung vom 09. Oktober 2008: Zusammenrücken, via Internet  
[http://www.crew-united.com/downloads/pressemitteilung\\_081009.pdf](http://www.crew-united.com/downloads/pressemitteilung_081009.pdf), abgerufen am 24. 06.2009

Crew-United.com: Über uns 2009:

[http://www.crew-united.com/index.asp?show=home&ID=http://www.crew-united.com/home/home\\_aboutus.htm](http://www.crew-united.com/index.asp?show=home&ID=http://www.crew-united.com/home/home_aboutus.htm), abgerufen am 24.06.2009

Entertainmentpartners.com: Products & Services: EP Budgeting:

[http://www.entertainmentpartners.com/products\\_and\\_services/products/ep\\_budgeting/](http://www.entertainmentpartners.com/products_and_services/products/ep_budgeting/), abgerufen am 26.06.2009

Entertainmentpartners.com: Products & Services: EP Scheduling:

[http://www.entertainmentpartners.com/products\\_and\\_services/products/ep\\_scheduling/](http://www.entertainmentpartners.com/products_and_services/products/ep_scheduling/), abgerufen am 26.06.2009

Entertainmentpartners.com: Online Store:

[https://webstore.entertainmentpartners.com/epstore/default.aspx?catalog\\_id=EP&category\\_id=EPS](https://webstore.entertainmentpartners.com/epstore/default.aspx?catalog_id=EP&category_id=EPS), abgerufen am 23.06.2009

Facebook.com: Hilfebereich:

<http://de-de.facebook.com/help.php?ref=pf>, abgerufen am 07.07.2009

Faz.net / Herber Stefan: Instant Messenger – Keine Lösung gegen die Einsamkeit:

<http://www.faz.net/s/Rub2F3F4B59BC1F4E6F8AD8A246962CEBCD/Doc~E3443F2265E67494280C2BC2E434D2C50~ATpl~Ecommon~Scontent.html>, abgerufen am 08.07.2009

Ffa.de: FFA Info 01/2009:

[http://www.ffa.de/downloads/publikationen/ffa\\_intern/FFA\\_info\\_1\\_2009.pdf](http://www.ffa.de/downloads/publikationen/ffa_intern/FFA_info_1_2009.pdf), abgerufen am 01.07.2009

Filmbuero-bremen.de: Filmschaffende in Bremen und umzu o.J.:

<http://www.filmbuero-bremen.de/21.0.html>, abgerufen am 25.06.2009

Filmidee.de: Drehbuchschriften – Software o.J.:

[http://www.filmidee.de/drehbuch/drehbuch\\_software.asp](http://www.filmidee.de/drehbuch/drehbuch_software.asp), abgerufen am 26.06.2009

Finaldraft.com: Final Draft: The Industry Standard o.J.:

<http://www.finaldraft.com/products-and-services/final-draft/>, abgerufen am 21.06.2009

Finaldraft.com: Products and Services: Final Draft: Features: Writing/Rewriting Features: CollaboWriter

2009: <http://www.finaldraft.com/products-and-services/final-draft/features.php>, abgerufen am 26.06.2009



Forsternet.org / Bühler, Urs: Drehbuch Formatierung (PDF) 2002:

<http://www.forsternet.org/drehbuchkurs/downloads/Formatierungsregeln%20Drehbuch.pdf>, abgerufen am 22.07.2009

Fuzzlecheck.com: Fuzzlecheck im Überblick o.J.:

[http://www.fuzzlecheck.com/index/DE/new\\_features/introduction.html](http://www.fuzzlecheck.com/index/DE/new_features/introduction.html), abgerufen am 26.06.2009

Google.com September 2008: Google Mail-Datenschutzhinweis:

<http://mail.google.com/mail/help/intl/de/privacy.html>, abgerufen am 11.07.2009

Google.com/trends: Vergleich von Weblogsoftware Wordpress, Textpattern, Movable type, Expression engine, b2evolution nach Traffic:

<http://www.google.com/trends?q=wordpress%2Ctextpattern%2Cmovable+type%2Cexpression+engine%2Cb2evolution&ctab=0&geo=all&date=all&sort=0>, abgerufen am 09.07.2009

Guardian.co.uk / Thomas, Archie: Anatomy of a blockbuster Juni 2004:

<http://www.guardian.co.uk/film/2004/jun/11/3>, abgerufen am 05.08.2009

Infilm.de: Cutterbericht für Film:

<http://www.infilmserver.de/forms/cutterb2.pdf>, abgerufen am 07.08.2009

Kino.de / Kittle, Bettina: Testscreening: Wenn das Publikum entscheidet September 2006:

<http://www.kino.de/news/wenn-das-publikum-entscheidet/215507.html>, abgerufen am 22.07.2009

Kup, Johannes / Baur, Gülseli Bille Amsel 2008: Mein Vogel fliegt schneller via Credofilm.de,

[http://credofilm.de/filme/mein\\_vogel\\_fliegt\\_schneller.html](http://credofilm.de/filme/mein_vogel_fliegt_schneller.html), abgerufen am 21.06.2009

Made-in-nature.de: Glossar: Social-Network:

[http://www.made-in-nature.de/made-in-nature/glossar/?tx\\_a21glossaryadvancedoutput\\_pi1%5Bchar%5D=s&cHash=442885b99e](http://www.made-in-nature.de/made-in-nature/glossar/?tx_a21glossaryadvancedoutput_pi1%5Bchar%5D=s&cHash=442885b99e), abgerufen am 07.07.2009

MDM-Online.de: Allgemeine Grundsätze: 1.3. Regionale Effekte, o.J.:

[http://www.mdm-online.de/index.php?option=com\\_content&task=view&id=69&Itemid=304](http://www.mdm-online.de/index.php?option=com_content&task=view&id=69&Itemid=304), abgerufen am 25.06.2009

MDM-Online.de: Checkliste Dreharbeiten, o.J.:

[http://www.mdm-online.de/index.php?option=com\\_content&task=view&id=56&Itemid=127](http://www.mdm-online.de/index.php?option=com_content&task=view&id=56&Itemid=127), abgerufen am 25.06.2009

MDM-Online.de: Förderung von Stoff- und Projektentwicklung, o.J.:

[http://www.mdm-online.de/index.php?option=com\\_content&task=view&id=71&Itemid=304](http://www.mdm-online.de/index.php?option=com_content&task=view&id=71&Itemid=304), abgerufen am 21.06.2009

MDM-Online.de: Location Guide, o.J.;

[http://www.mdm-online.de/index.php?option=com\\_wrapper&Itemid=583](http://www.mdm-online.de/index.php?option=com_wrapper&Itemid=583), abgerufen am 25.06.2009

MDM-Online.de: Praktikumsbörse, o.J.:

[http://www.mdm-online.de/index.php?option=com\\_wrapper&Itemid=239](http://www.mdm-online.de/index.php?option=com_wrapper&Itemid=239), abgerufen am 25.06.2009

MDM-Online.de: Production Guide, o.J.:

[http://www.mdm-online.de/index.php?option=com\\_wrapper&Itemid=102](http://www.mdm-online.de/index.php?option=com_wrapper&Itemid=102), abgerufen am 25.06.2009

MDM-Online.de: Produktionsspiegel, o.J.:

[http://www.mdm-online.de/index.php?option=com\\_content&task=view&id=53&Itemid=121](http://www.mdm-online.de/index.php?option=com_content&task=view&id=53&Itemid=121), abgerufen am 25.06.2009

MDM-Online.de: Produktionsvorbereitung, o.J.:

[http://www.mdm-online.de/index.php?option=com\\_content&task=view&id=44&Itemid=115](http://www.mdm-online.de/index.php?option=com_content&task=view&id=44&Itemid=115), abgerufen am 25.06.2009

Medienboard.de: Vergaberichtlinien, o.V., Januar 2005:

<http://www.medienboard.de/WebObjects/Medienboard.woa/media/7431>, abgerufen am 21.06.2009

Mediensprache.net: Geschichte von Chat vs. Internet:

<http://www.mediensprache.net/de/websprache/chat/history/index.asp>, abgerufen am 08.07.2009

Movie-College.com: Abläufe o.J.:

<http://www.movie-college.com/filmschule/postproduktion/ablaeuft.htm>, abgerufen am 22.06.2009

Movie-College.com: Darsteller o.J.:

<http://www.allaryfilm.de/movie-college/formulare/darsteller.htm>, abgerufen am 25.06.2009

Movie-College.com: Exposé o.J.:

<http://www.movie-college.com/filmschule/drehbuch/expose.htm>, abgerufen am 21.06.2009

Movie-College.com: Impressum 2009:

<http://www.movie-college.com/impressum.htm>, abgerufen am 25.06.2009

Movie-College.com: Jobs & Praktika o.J.:

<http://www.allaryfilm.de/kleinanzeigen/index1.html>, abgerufen am 25.06.2009

Movie-College.com: Kleinanzeigen o.J.:

[http://www.allaryfilm.de/kleinanzeigen/index\\_u.html](http://www.allaryfilm.de/kleinanzeigen/index_u.html), abgerufen am 25.06.2009

Movie-College.com: Kommandos o.J.:

<http://www.movie-college.com/filmschule/regie/kommandos.htm>, abgerufen am 22.06.2009

Movie-College.com: New Talent o.J.:

[http://www.movie-college.com/community/new\\_talent/](http://www.movie-college.com/community/new_talent/), abgerufen am 25.06.2009

Movie-College.com: Profis o.J.:

[http://www.movie-college.de/community/new\\_talent/profis.htm](http://www.movie-college.de/community/new_talent/profis.htm), abgerufen am 25.06.2009

Movie-College.com: Projekte o.J.:

[http://www.movie-college.de/community/new\\_talent/projekte.htm](http://www.movie-college.de/community/new_talent/projekte.htm), abgerufen am 25.06.2009

Movie-College.com: Postproduktion o.J.:

<http://www.movie-college.com/filmschule/postproduktion/index.htm>, abgerufen am 22.06.2009

Movie-College.com: Regievorarbeit o.J.:

<http://www.movie-college.de/filmschule/regie/regie-vorarbeit.htm>, abgerufen am 21.06.2009

Movie-College.com, Shotlist o.J.:

<http://www.movie-college.de/filmschule/regie/regie-vorarbeit.htm>, abgerufen am 21.06.2009

Movie-College.com, Stab o.J.:

<http://www.allaryfilm.de/movie-college/formulare/stab.htm>, abgerufen am 25.06.2009

Movie-College.com, Storyboard o.J.:

<http://www.movie-college.com/filmschule/filmgestaltung/storyboard.htm>, abgerufen am 21.06.2009

Mse-gruppe.de: Service: IT-Glossar:

[http://www.mse-gruppe.de/index.php?id=33&no\\_cache=1&tx\\_sgglossary\\_pi1%5Bsearchmode%5D=1&tx\\_sgglossary\\_pi1%5Bsearch%5D%5Babc%5D=G&L=0](http://www.mse-gruppe.de/index.php?id=33&no_cache=1&tx_sgglossary_pi1%5Bsearchmode%5D=1&tx_sgglossary_pi1%5Bsearch%5D%5Babc%5D=G&L=0), abgerufen am 08.07.2009

MySpace.com: myspace kennenlernen.:

<http://www.myspace.com/index.cfm?fuseaction=userTour.home>, abgerufen am 07.07.2009

Nielsen.com März 2009: Global Faces and Networked Places A Nielsen report on Social Networking's New Global Footprint:

[http://blog.nielsen.com/nielsenwire/wp-content/uploads/2009/03/nielsen\\_globalfaces\\_mar09.pdf](http://blog.nielsen.com/nielsenwire/wp-content/uploads/2009/03/nielsen_globalfaces_mar09.pdf)  
abgerufen am 07.07.2009

Nordmedia.de: Media / Production Guide o.J.:

<http://www.nordmedia.de/scripts/suche.php3?ACTION=EINGABEMASKE&KARTEIKARTE=1>, abgerufen am 25.06.2009

Opengroupware.org: Applications:

<http://www.opengroupware.org/en/applications/index.html>, abgerufen am 08.07.2009

Pitch-Point.de Januar 2008: Startseite:

<http://www.pitch-point.de/index.php/>, abgerufen am 02.07.2009

Pitch-Point.de Januar 2008: Vorteile:

<http://www.pitch-point.de/index.php/Vorteile>, abgerufen am 02.07.2009

Poptent.net: About: Who we are? 2009:

<http://www.poptent.net/about/>, abgerufen am 05.07.2009

Poptent.net: Assignments Tutorial:

<http://www.poptent.net/media/1143>, abgerufen am 05.07.2009

Poptent.net: Liza's Following Tutorial:

<http://www.poptent.net/media/1153>, abgerufen am 05.07.2009

Poptent.net: Mark Explains the Benefits of Uploading Media:

<http://www.poptent.net/media/2074>, abgerufen am 05.07.2009

Poptent.net: Mark's Introduction to Groups:

<http://www.poptent.net/media/2066>, abgerufen am 05.07.2009

Poptent.net: Mark's Uploading Tutorial:

<http://www.poptent.net/media/1145>, abgerufen am 05.07.2009

Poptent.net: Tutorials:

<http://www.poptent.net/search/media/?q=tag%3Atutorial>, abgerufen am 05.07.2009

Preproducer.com: Allgemeine Geschäftsbedingungen o.J.:

<http://www.preproducer.com/agb.html>, abgerufen am 11.06..2009

Preproducer.com: FAQ o.J.:

<http://www.preproducer.com/faq.html>, abgerufen am 26.06.2009

Preproducer.com: News 2005-2009:

<http://www.preproducer.com>, abgerufen am 26.06.2009

Preproducer.com: Tour o.J.:

<http://www.preproducer.com/tour.html>, abgerufen am 26.06.2009

Preproducer.com: Über Uns o.J.:

<http://www.preproducer.com/aboutus.html>, abgerufen am 26.06.2009

Preproducer.com: Werbekunden o.J.:

<http://www.preproducer.com/werbekunden.html>, abgerufen am 26.06.2009

Priormart.com: Hat die Hinterlegung bei PriorMart gegenüber der Hinterlegung bei einem Notar Nachteile?:

<http://www.priormart.com/de/faq/27/hat-die-hinterlegung-bei-priormart-gegenueber-der-hinterlegung-bei-ein.html>, abgerufen am 02.07.2009

Priormart.com: Ihr geistiges Eigentum ist schützbar:

<http://www.priormart.com/de/>, abgerufen am 02.07.2009

Priormart.com: INDIVIDUALS PAKET - mehrfache notarielle Hinterlegung:

[http://www.priormart.com/de/individuals\\_paket](http://www.priormart.com/de/individuals_paket), abgerufen am 02.07.2009

Priormart.com: Rechtliche Beratung zum Schutz Ihres geistigen Eigentums:

<http://www.priormart.com/de/rechtsberatung>, abgerufen am 02.07.2009

Priormart.com: Tarifliste PriorMart AG, April 2008:

[http://www.priormart.com/pdf/Tarifuebersicht\\_PriorMart\\_2008.pdf](http://www.priormart.com/pdf/Tarifuebersicht_PriorMart_2008.pdf), abgerufen am 02.07.2009

Priormart.com: Über die notarielle Hinterlegung:

[http://www.priormart.com/de/notarielle\\_hinterlegung](http://www.priormart.com/de/notarielle_hinterlegung), abgerufen am 02.07.2009

Plotbot.com: Über uns 2009.:

<http://www.plotbot.com/about>, abgerufen am 26.06.2009

Regie.de: Berufsbilder beim Film, o.V., o.J.:

<http://www.regie.de/berufsbilder>, aufgerufen am 18.06.2009

Regie.de: Forum:

<http://forum.regie.de/index.php>, aufgerufen am 04.07.2009

Regie.de: Forum: Wie Frage bzgl. Green- oder Bluescreen, Juni 2009:

<http://forum.regie.de/viewtopic.php?t=15983>, aufgerufen am 04.07.2009

Regie.de: Forum: Wie sollte man Licht setzen, um Schatten zu vermeinden?, Mai 2009:

<http://forum.regie.de/viewtopic.php?t=14831>, aufgerufen am 04.07.2009

Regie.de: Impressum, 2009:

<http://regie.de/impressum.php>, aufgerufen am 04.07.2009

Regie.de: Kleinanzeigen:

<http://www.dubbing.de/cgi-local/AnzStart?deco=0&who=5&bc=ffffff&tc=000000&lc=000080&ff=verdana&fs=2&tb=FFFFFF&tt=000000>, aufgerufen am 04.07.2009

Regie.de: Kleinanzeigen: AnstellungJob:

<http://www.dubbing.de/cgi-local/AnzOut?mode=1&val=0&query=AnstellungJob&first=71&cat=1&who=5>, aufgerufen am 04.07.2009

Regie.de: Kleinanzeigen: Nutzungsbedingungen, Mai 2002:

<http://www.dubbing.de/cgi-local/AnzNutzung?who=5>, aufgerufen am 04.07.2009

Regie.de: Startseite, 2009.:

<http://www.regie.de>, aufgerufen am 04.07.2009

Regieverband.de: Berufsbilder im Regiebereich, Stand März 2001:

<http://www.regieverband.de/> unter dem Punkt „Die Regieberufe“, aufgerufen am 19.06.2009

RP-Online.de: Mario Adorf ist der Großverdiener der deutschen Filmstars, o.V., Stand Juni 2003:

<http://www.rp-online.de/public/article/kultur/11165/Mario-Adorf-ist-der-Grossverdiener-der-deutschen-Filmstars.html>, aufgerufen am 18.06.2009

Schauspielervideos.de: Allgemeine Informationen April 2008:

[http://www.schauspielervideos.de/pages/info\\_start](http://www.schauspielervideos.de/pages/info_start), abgerufen am 24. 06.2009

Schauspielervideos.de: Preise Februar 2009:

[http://www.schauspielervideos.de/pages/info\\_prices](http://www.schauspielervideos.de/pages/info_prices), abgerufen am 24. 06.2009

Schauspielervideos.de: Wir über uns:

[http://www.schauspielervideos.de/pages/info\\_aboutus](http://www.schauspielervideos.de/pages/info_aboutus), abgerufen am 25. 06.2009

Skype.com: Europa Package:

<http://www.skype.com/intl/de/allfeatures/subscriptions/europe/>, abgerufen am 08. 07.2009

Skype.com: Orts-, Fern- und Auslandsgespräche zu enorm günstigen Tarifen:

<http://www.skype.com/intl/de/prices/callrates/#listing-G>, abgerufen am 08. 07.2009

Socialmediatoday.com Juli 2009: Over a third of Facebook users now 35+, use by seniors at record levels:

<http://socialmediatoday.com/SMC/107652>, abgerufen am 07.07.2009

Soyouwanna.com: Soyouwanna make a low-budget movie:

<http://www.soyouwanna.com/site/syws/makemovie/makemovie.html>, abgerufen am 05.08.2009

StudiVZ.net: studiVZ Tour:

<http://www.studivz.net/l/Tour>, abgerufen am 07.07.2009

Technorati.com: State of the Blogosphere:

<http://technorati.com/blogging/state-of-the-blogosphere/>, abgerufen am 10.08.2009

Themenplattform.com: Kurze Geschichte der Chat-Technologien:

<http://chat.themenplattform.com/154820.0/>, abgerufen am 08.07.2009

Vms-gmbh.com: Kompetenzen: Glossar: Web-Portal, o.J..

<http://www.vms-gmbh.com/kompetenz/glossar.php#w>, abgerufen am 24.06.2009

Welt.de / Gillies, Constantin April 2009: Datensammler - Warum Google der beste Spion aller Zeiten ist:

[http://www.welt.de/webwelt/article3561738/Warum-Google-der-beste-Spion-aller-Zeiten-ist.html?page=3#article\\_readcomments](http://www.welt.de/webwelt/article3561738/Warum-Google-der-beste-Spion-aller-Zeiten-ist.html?page=3#article_readcomments), abgerufen am 10.07.2009

Wer-kennt-wen.de: Was hast Du davon, wenn Du Dich bei wer-kennt-wen.de registrierst?:

[http://www.wer-kennt-wen.de/was\\_bringt\\_wer\\_kennt\\_wen.html](http://www.wer-kennt-wen.de/was_bringt_wer_kennt_wen.html), abgerufen am 07.07.2009

Wikipedia: Casting (Auswahlverfahren): Stand Juni 2009.

[http://de.wikipedia.org/wiki/Casting\\_\(Auswahlverfahren\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Casting_(Auswahlverfahren)), abgerufen am 27.06.2009

Wikipedia: Daily Call Sheet: Stand Februar 2009.

[http://en.wikipedia.org/wiki/Call\\_sheet](http://en.wikipedia.org/wiki/Call_sheet), abgerufen am 27.06.2009

Wikipedia: Drehplan: Stand März 2009.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Drehplan>, abgerufen am 27.06.2009

Wikipedia: Dreharbeiten: Stand Mai 2009.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Dreharbeiten>, abgerufen am 27.06.2009

Wikipedia: Erste Filmaufnahmeleitung: Stand März 2009.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Aufnahmeleitung>, abgerufen am 27.06.2009

Wikipedia: Film Crew, Stand: Juni 2009.

[http://en.wikipedia.org/wiki/Film\\_crew](http://en.wikipedia.org/wiki/Film_crew), abgerufen am 22.06.2009

Wikipedia: Filmproduktion, Stand Juni 2009.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Filmproduktion>, aufgerufen am 18.06.2009

Wikipedia: Filmproduzent, Stand Mai 2009.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Filmproduzent>, aufgerufen am 20.06.2009

Wikipedia: Filmschnitt: Stand Juni 2009.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Filmschnitt>, abgerufen am 22.06.2009

Wikipedia: Final Draft, Stand Juni 2009.

[http://de.wikipedia.org/wiki/Final\\_Draft](http://de.wikipedia.org/wiki/Final_Draft), aufgerufen am 26.06.2009

Wikipedia: General Packet Radio Service, Stand April 2009.

<http://de.wikipedia.org/wiki/GPRS>, aufgerufen am 10.07.2009

Wikipedia: Locationscout, Stand September 2008.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Locationscout>, aufgerufen am 27.06.2009

Wikipedia: Mikro Blogging, Stand Juni 2009.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Mikro-Blogging>, aufgerufen am 09.07.2009

Wikipedia: Pitch (filmmaking), Stand April 2009.

[http://en.wikipedia.org/wiki/Pitch\\_\(filmmaking\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Pitch_(filmmaking)), aufgerufen am 27.06.2009

Wikipedia: Postproduktion, Stand Juni 2009.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Postproduktion>, aufgerufen am 22.06.2009

Wikipedia: Regisseur, Stand April 2009.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Regisseur>, aufgerufen am 20.06.2009



Wikipedia: Script/Continuity: Stand: April 2009.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Script/Continuity>, aufgerufen am 22.06.2009

Wikipedia: Stoffentwicklung, Stand Juni 2009.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Stoffentwicklung>, aufgerufen am 21.06.2009

Wikipedia: Storyboard, Stand Mai 2009.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Storyboard>, aufgerufen am 21.06.2009

Wikipedia: Tagesdisposition, April 2009.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Tagesdisposition>

Wikipedia: Verkaufsgespräch, Stand Mai 2009.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Verkaufsgespräch>, aufgerufen am 21.06.2009

Wikipedia: Webportal, Stand Juni 2009.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Webportal>, aufgerufen am 24.06.2009

Wordpress-deutschland.org 2009: Home: WordPress in 5 Minuten installieren

<http://wordpress-deutschland.org/installation/>, abgerufen am 09.07.2009

Writersstore.com: Final Draft Version 8 2009:

[http://www.writersstore.com/product.php?products\\_id=4184&affiliate=ZAFFIL094](http://www.writersstore.com/product.php?products_id=4184&affiliate=ZAFFIL094), aufgerufen am 26.06.2009

Wreckamovie.com: About:

<http://www.wreckamovie.com/about>, abgerufen am 03.07.2009

Wreckamovie.com: Frequently Asked Questions:

<http://www.wreckamovie.com/faq>, abgerufen am 03. Juli 2009

Wreckamovie.com: Iron Sky:

<http://www.wreckamovie.com/productions/show/iron-sky>, abgerufen am 03.07.2009

Wreckamovie.com: You are now joining Iron Sky:

[http://www.wreckamovie.com/production\\_memberships/join/iron-sky](http://www.wreckamovie.com/production_memberships/join/iron-sky), abgerufen am 03.07.2009

Writersstore.com: Final Draft Version 8 2009:

[http://www.writersstore.com/product.php?products\\_id=4184&affiliate=ZAFFIL094](http://www.writersstore.com/product.php?products_id=4184&affiliate=ZAFFIL094), aufgerufen am 26.06.2009

Xing.com: Guided Tour:

<http://www.xing.com/app/help?op=tour>, abgerufen am 07.07.2009

Yuuguu.com: Yuuguu Features:

<http://www.yuuguu.com/features/yuuguu-features>, abgerufen am 04.08.2009

Yuuguu.com: Pricing:

<http://www.yuuguu.com/pricing/yuuguu-pricing>, abgerufen am 04.08.2009

## 6.5 Persönlicher Kontakt

Becker, Alexander, Geschäftsführer PolyArtis Becker & Dasche GbR, E-Mail-Interview PreProducer und dessen Zukunft, 09.07.2009, siehe Anlage 1

Helgenberger, Daniel, Geschäftsführer Studio DD und Alley Pictures, E-Mail-Interview Nutzung von Groupware für Filmproduktionen, 19.07.2009, siehe Anlage 2

Delph, Philipp, Filmemacher, E-Mail-Interview Nutzung des StudiVZ für Filmproduktionen, 14.07.2009, siehe Anlage 3

Kluger, Jan-Patrick, Freier Aufnahmeleiter, E-Mail-Interview Nutzung PreProducer und anderer Online-tools für Filmproduktionen, 09.07.2009, siehe Anlage 4

Krause, Dietmar, Freier Produktionsleiter und Kameramann, E-Mail-Interview Nutzung PreProducer und anderer Onlinetools für Filmproduktionen, 09.07.2009, siehe Anlage 5

Ohme, Judith, Kamerafrau Südwestrundfunk, E-Mail-Interview Nutzung von Social Communities und anderer Onlinetools für Filmproduktionen. 08.07.2009, siehe Anlage 6

Schaller, Sören, Geschäftsführer Alternastyle, E-Mail-Interview Nutzung von Social Communities und anderer Onlinetools für Filmproduktionen. 16.07.2009, siehe Anlage 7

Sherlock, Steven, Freier Grafiker und Storyboarder, E-Mail-Anfrage für Beispielbilder. 07.08.2009

Wille, Kirstin, Geschäftsführende Gesellschafterin Alley Pictures GbR, E-Mail-Interview Nutzung von Instant Messengern und anderer Onlinetools für Filmproduktionen. 21.07.2009, siehe Anlage 8

## 7 Anlage

### Anlagenverzeichnis

<i>Anlage 1:</i>	Interview mit Alexander Becker - Der PreProducer und dessen Zukunft.....	116
<i>Anlage 2:</i>	Interview mit Daniel Helgenberger – Nutzung von Groupware bei der Filmproduktion .....	122
<i>Anlage 3:</i>	Interview mit Philipp Delph – Nutzung des StudiVZ bei der Filmproduktion .....	125
<i>Anlage 4:</i>	Interview mit Jan-Patrick Kluger - Nutzung PreProducer und anderer Onlinetools .....	128
<i>Anlage 5:</i>	Interview mit Dietmar Krause - Nutzung PreProducer und anderer Onlinetools .....	134
<i>Anlage 6:</i>	Interview mit Judith Ohme - Nutzung von Social Communties und anderer Onlinetools....	137
<i>Anlage 7:</i>	Interview mit Sören Schaller - Nutzung von Social Communties und anderer Onlinetools .	140
<i>Anlage 8:</i>	Interview mit Kirstin Wille - Nutzung von Instant Messengern und anderer Onlinetools ...	142
<i>Anlage 9:</i>	Beispiel Cutterbericht .....	144
<i>Anlage 10:</i>	Beispiel Disposition.....	146
<i>Anlage 11:</i>	Beispiel Drehplan (Ausschnitt) .....	149

**Anlage 1: Interview mit Alexander Becker - Der PreProducer und dessen Zukunft**

Alexander Becker ist Geschäftsführer der PolyArtis Becker & Dasche GbR. In diesem Unternehmen wurde das Onlinetool PreProducer entwickelt, um damit einen ganzen Filmproduktionsablauf zu steuern. Das Programm befindet sich in einer Textphase und wird im September 2009 in einer neuen Version erscheinen (Stand: Juli 2009).

**Thema des Interviews: Der PreProducer und dessen Zukunft (vom 08. Juli 2009)**

1. Könnten Sie den PreProducer in wenigen Worten beschreiben?

*PreProducer ist eine onlinebasierte Filmproduktionssoftware. Die projektspezifischen Daten können jederzeit und von jedem Ort in der Welt aus (sofern eine Internetverbindung vorhanden ist) von allen zugangsberechtigten Teammitgliedern abgerufen und bearbeitet werden. PreProducer bildet nahezu alle Produktionsprozesse ab, bei denen der Einsatz von Software sinnvoll ist und will somit die Kommunikation und den Informationsfluss fördern und vereinfachen.*

2. Wie sind Sie auf die Idee des PreProducers, einem onlinebasierendem Tool, gekommen?

*Unser Team besteht aus Leuten, die alle aktiv in der Filmbranche tätig sind. Wir haben alle die Erfahrung gemacht, dass es bei Produktionen sehr oft zu Fehlern und Missverständnissen kommt, weil der Informationsfluss nicht immer reibungslos funktioniert. Wir fragten uns, ob die vergleichsweise hohe Häufigkeit von Fehlern im Produktionsablauf aufgrund von dessen Komplexität ein hinzunehmendes Übel sei oder ob es die Möglichkeit gäbe, Fehlerquellen erheblich zu minimieren.*

*Wir halten es für sehr sinnvoll, den Komfort, den Software bei der Optimierung und Rationalisierung von Arbeitsprozessen bei der Filmproduktion leisten kann, mit den Vorteilen des Internets, die in Bezug auf PreProducer vor allem in der zentralen Datenspeicherung und der ständigen Verfügbarkeit und Aktualität von Informationen liegen, miteinander zu verbinden.*

3. Denken Sie, dass Onlinetools, wie der PreProducer, früher oder später "Offline-Programme" im Filmbereich ablösen können?

***Bereits heute nutzen eine ganze Reihe von "Offline-Anwendungen" Internetservices und integrieren diese. Auch reine Online-Anwendungen, wie z.B. "Google Text und Tabellen" gewinnen an Popularität. Die Grenzen zwischen online und offline werden in den kommenden Jahren immer mehr verwischen. Da gerade der schnelle und unkomplizierte Informationsfluss bei der Realisierung von Filmprojekten eine enorm große Rolle spielt, wird die Bedeutung onlinebasierter Anwendungen mittelfristig sicherlich stark zunehmen.***

4. Denken Sie, dass sich der PreProducer gegen die konventionellen Produkte wie beispielsweise MovieMagic oder Sesam behaupten kann? Wo sehen Sie Vorteile oder auch Nachteile gegenüber diesen Programmen?

***Auf rein inhaltlicher Ebene wird die neue Version, an der wir momentan noch arbeiten ohne weiteres mit den etablierten Programmen mithalten können. Der Funktionsumfang dürfte sogar deutlich größer sein.***

***Wir sehen den größten Vorteil von PreProducer vor allem in der Möglichkeit, als Produktionsteam gemeinsam an einem Datensatz arbeiten zu können. Man arbeitet sich gegenseitig zu und erhält stets die neuesten Informationen, auf die man dann weiter aufbauen kann. Ein weiterer Vorteil liegt in der Bedienung. Die vertraute Web-Browser-Oberfläche erleichtert dem Nutzer das Erlernen der Benutzerführung der Anwendung erheblich.***

***Wie jedes neue Produkt hat natürlich auch PreProducer den Nachteil, zunächst an Popularität gewinnen zu müssen und das Vertrauen der Zielgruppe zu erlangen. Es wird sicherlich nicht einfach, Produktionsleiter, Regieassistenten oder Aufnahmeleiter, die sich Programme wie SESAM oder MovieMagic angeschafft und u.U. mühsam angeeignet haben, Programme, mit denen sie schon viele Produktionen abgewickelt haben und denen sie vertrauen, von einer alternativen Anwendung zu überzeugen, die noch dazu nicht auf dem eigenen Rechner, sondern auf einem Server im Internet gehostet ist. Unsere Hauptzielgruppe ist aber auch mehr der Filmernachwuchs, die Generation, die mit dem Internet aufgewachsen ist und für die das Internet auch als Kommunikationsmittel Nummer 1 ganz selbstverständlich ist.***

5. Seit 2005 läuft eine öffentliche Testphase des Preproducers. Wie viele Produktionen wurden mit Ihrem Programm bisher realisiert? Um welches Filmemacherpublikum handelt es sich bei den Testern?

*In den vier Jahren, die die kostenlose Testversion nun zur Verfügung steht, wurden knapp 1600 Projekte angemeldet. Diese Zahl ist deshalb recht beachtlich, weil wir abgesehen von der Platzierung von Links in Webkatalogen und auf Linklisten keine Werbung für PreProducer gemacht haben.*

*Die Resonanz war alles in allem sehr positiv. Gelobt wurden vor allem der bereits in der Testversion relativ große Funktionsumfang und die Idee an sich, Filmproduktionssoftware als Online-Anwendung verfügbar zu machen. Es gab auch einige Anregungen und Kritiken, die wir zum Teil noch in die Testversion einfließen ließen, vor allem aber in der neuen Version umgesetzt haben.*

*Über die Budgets der Projekte haben wir keine Informationen, da wir selbst nicht auf Projektdaten zugreifen, die uns über Inhalt oder Budget der Filme Auskunft geben könnten. Aus der E-Mail-Kommunikation mit einigen Usern läßt sich jedoch schließen, dass bei den Projekten vom Werbeclip über den Studenten-Kurzfilm bis hin zum Langspielfilmprojekte alles vertreten ist.*

6. Wo sehen Sie die größten Schwächen der bisherigen Testversion?

*Das Bedienkonzept der Testversion ist zum Teil etwas umständlich geraten und nutzt nicht die Möglichkeiten zur komfortableren Bedienung, wie sie aktuelle Webtechniken bieten. Viele Bereiche sind in ihrem Funktionsumfang nicht detailliert genug. Und auch die Geschwindigkeit des Programms läßt an manchen Stellen zu wünschen übrig. Das Management der Zugriffsrechte für die einzelnen Teammitglieder ist ebenfalls nicht sehr ausgeklügelt.*

*Die neue Version von PreProducer bietet dem User sehr viel mehr Funktionsumfang, Bedienkomfort und Geschwindigkeit. Auch ein sehr detailliertes Rechtemanagement wird implementiert werden.*

7. In der kommenden Version werden viele neue Features geboten. Können Sie einige davon nennen?

*Es sind vor allem viele Ergänzungsmöglichkeiten von Datensätzen, die die neue Version ausmachen. Es gibt aber auch eine ganze Reihe komplett neuer Features, die wir eingebaut haben. Dazu gehören u.a. ein Bereich für das Drehbuchschreiben und die Storyentwicklung im Allgemeinen, ein Storyboard mit einer einfachen Bildbearbeitung,*

*in der Kalkulation neben dem FFA-Schema weitere Kalkulationsschemata und einige Script/Continuity-Tools wie Cutterbericht, Negativbericht und Stoppliste.*

8. Warum haben Sie diese neuen Features implementiert? Haben sich die Tester bei Ihnen gemeldet?

*Einige Anregungen kamen in der Tat von Usern der Testversion. So gab es z.B. mehrfach den Wunsch, auch Drehbücher mit PreProducer schreiben zu können. Die meisten Vorschläge waren aber kleine Ergänzungen.*

*Da wir selbst aktiv Filme machen und bei Filmprojekten mitarbeiten, haben wir in PreProducer immer auch eigene Erfahrungswerte mit einfließen lassen. Ziel war und ist es, die Produktionsprozesse möglichst lückenlos abzubilden und zu unterstützen.*

9. Wie wird der PreProducer in Zukunft finanziert?

*Haupteinnahmequelle soll der Erwerb eines Projektzugangs durch den User sein. Darüber hinaus diskutieren wir aber weitere Finanzierungsmodelle. Die Platzierung von Werbebannern auf den Tagesdispos und anderen Dokumenten ist eines davon. Der Erlös solcher Werbeeinnahmen soll allerdings größtenteils an den User weitergegeben werden, der dann einen ermäßigten Preis für seinen Projektzugang zahlen würde. Ob wir das tatsächlich anbieten, steht aber noch nicht fest und hängt natürlich auch vom Interesse potentieller Werbepartner ab. Ja, der Zugang zur neuen Version wird kostenpflichtig. Man kauft PreProducer nicht, sondern abonniert einen Projektzugang. Das hat den Vorteil, dass man also nur dann etwas bezahlt, wenn man die Software auch tatsächlich nutzt. Die Kosten bewegen sich dadurch auch in einem sehr überschaubaren Rahmen. Pro Monat wird der Zugang ca. 15 - 20 Euro kosten. Es wird Rabatte geben wenn man von Vornherein ein Abonnement über einen längeren Zeitraum (z.B. 3 Monate, 6 Monate etc.) abschließt. Der Zugang wird pro Projekt abgerechnet, nicht pro Mitarbeiter. Es spielt für den Abonnementspreis also keine Rolle, wie viele Mitarbeiter an einem Filmprojekt arbeiten.*

*Rabatte, die darauf beruhen, Versionen von PreProducer mit geringerem Funktionsumfang anzubieten, wird es nicht geben. Allerdings werden wir uns darum bemühen, Filmhochschulen von unserer Software zu überzeugen und diesen dann größere Kontingente mit deutlichen Rabatten, die durchaus bei bis zu 80% liegen können, anbieten.*

10. Ab wann ist mit einer Veröffentlichung der neuen Version zu rechnen?

***Wir planen, bis Ende September den neuen PreProducer in einer Betaversion allen Usern der derzeit verfügbaren Testversion für einen Monat lang zum ausgiebigen Testen kostenlos zur Verfügung zu stellen. Wir hoffen, dass wir dann noch in diesem Jahr mit der neuen Version offiziell an den Start gehen zu können.***

11. Wie werden die Daten, die bei Ihnen hinterlegt sind, geschützt?

***Zum Schutz der Daten haben wir eine Reihe von Maßnahmen ergriffen, die hier kurz erwähnt seien:***

***Die Verbindung zwischen Client und Server ist SSL-verschlüsselt und die Identifizierung zertifiziert. Zugriffsschutz zum Projekt bietet eine MD5-basierte Passwortspeicherung. Die Projektdaten selbst werden auf dem Server ebenfalls verschlüsselt gespeichert, so dass diese, falls es tatsächlich zu einem Zugriff auf den Server durch einen Angreifer kommen sollte, nicht ausgelesen werden können. Der Server selbst ist firewallgeschützt und seine Verfügbarkeit wird im 30-Minuten-Takt rund um die Uhr getestet. Alle Daten auf dem Server werden zusätzlich über sog. Spiegelserver gesichert. Außerdem erfolgen regelmäßige externe Backups der verschlüsselten Daten.***

12. Sie geben keine Garantie für eine einhundert prozentige Verfügbarkeit des Programms. Wird sich dies nach der Testversion ändern?

***Eine 100-prozentige Verfügbarkeit können wir auch künftig nicht gewährleisten, da wir keinen eigenen Serverpark betreiben, sondern unsere Server mieten. Wir sind also auf die Zuverlässigkeit eines Dritten (in dem Fall ist dies STRATO) angewiesen. In den vergangenen vier Jahren hatten wir einmal einen Serverausfall von vier Stunden zu verkraften. Die Verfügbarkeit beträgt also rund 99,99 Prozent und ist damit sehr hoch. Das Risiko für einen Serverausfall ist also ziemlich gering. Durch die Verfügbarkeitsüberprüfung haben wir auch die Möglichkeit, sehr schnell zu reagieren und unseren Kunden einen zuverlässigen Service zu bieten.***



13. Welche Ziele kurz- und langfristig verfolgen Sie zukünftig mit dem PreProducer?

***Kurzfristiges Ziel ist es, PreProducer als Softwarelösung zu etablieren, die gemeinschaftlich von den Mitgliedern eines Filmteams genutzt wird.***

***Langfristig streben wir an, Webservices für die Filmbranche um die Software herum aufzubauen, diese in den Produktionsprozess zu integrieren und Schnittstellen zu anderen Services zu schaffen sowie Schnittstellen zu unserer Software für andere anzubieten.***

**Anlage 2: Interview mit Daniel Helgenberger – Nutzung von Groupware bei der Filmproduktion**

Daniel Helgenberger ist Geschäftsführer von Studio DD, einem Postproduktionsunternehmen und ist ebenso Geschäftsführer von Alley Pictures, einer Filmproduktionsfirma. Für sein Unternehmen richtete er die Groupware openXchange ein.

**Thema des Interviews: Nutzung des StudiVZ bei der Filmproduktion (vom 19. Juli 2009)**

1. Kannst du das Prinzip einer Groupware kurz erklären?

*Groupware fasst im Allgemeinen Kalender,- Email, Aufgaben und Projekte in einer Benutzeroberfläche zusammen - vergleichbar mit MS Outlook. Das Ganze ist aber als Organisation für ein Team aufgebaut. Das heißt. Einträge für Meetings usw. erscheinen gleich für alle und man kann Ressourcen wie zum Beispiel Räume und Dienstwagen und Kameras verwalten. Weiterhin ist es mit OpenXchange möglich, ein Laufwerk zum Datenaustausch zu schaffen.*

2. Wie genau wird es in den Workflow von Filmproduktionen eingebaut?

*Theoretisch würden alle Mitarbeiter der Produktion einen Zugang bekommen und könnten dann leicht miteinander kommunizieren und die oben erwähnten Dinge verwalten. Ich habe das System im kleinen Maßstab bei den Challenges angewendet. Dabei habe ich darüber nur mit meiner Produktionsassistentin kommuniziert. Das hat gut funktioniert, allerdings war die Akzeptanz bei vielen Mitarbeitern noch nicht da, sodass deren Accounts ziemlich ungenutzt blieben.*

3. Wie seid ihr darauf gekommen, eine Groupware zu nutzen?

*Das war meine Idee und ist aus der Not heraus geboren: Wir sind ziemlich weit verstreut (Leipzig, Mittweida, Berlin) und können so Zentral vor allem auf gemeinsame Daten zugreifen.*

4. Ist es möglich spezielle Module für Filmproduktionen zu integrieren?

*Modular heißt nicht, dass einzelne Module wie Erweiterungen einfach dazu installiert werden können (etwa wie bei Firefox). Modular heißt bei Groupware: Kalendermodul, Emailmodul usw. Es gibt meines Wissens keine, die speziell für Filmproduktionen ausge-*

*legt sind. Mir fällt allerdings auch nichts ein, was bei Filmproduktionen nun so speziell anders sein soll. OpenXchange zum Beispiel ist ja sehr stark auf die individuellen Bedürfnisse anpassbar. Es ist zum Beispiel denkbar, einen Kameraverleih komplett darüber abzuwickeln (siehe oben Ressourcen). Das einzige (und ich rede hier nur von OpenXchange) was ich nicht gut finde, ist die Anpassbarkeit der Projekteingabemaske, Hier müssten spezielle Masken für Filmproduktionen existieren oder sich zumindest anpassen lassen.*

5. Welche Vorteile bieten Groupwarelösungen für das Arbeiten im Team?

*Groupware bietet besonders bei einem sehr weiten Einsatz im Team Vorteile. Dabei steigt die Effizienz mit der Größe des Teams exponentiell an. Wenn es viele regelmäßig benutzen, kann man in Verbindung mit zum Beispiel GoogleDocs auch von den Bahamas eine Filmproduktion leiten. Besonders würde ich in diesem Zusammenhang die ständige Nachvollziehbarkeit hervorheben. Wenn man sich sicher ist, dass der Gegenüber seine Groupware gut pflegt, können viele lästige Kontrollnachfragen entfallen - und die dazugehörigen Gesprächsnotizen. Ein weiterer Vorteil ist, dass man Daten und Vereinbarungen immer gleich an den Ort schreiben kann, wo sie gebraucht werden (Termine in den Kalender des Kollegen usw.) Das wiederum kann zuverlässig Missverständnisse vermeiden. In der jüngsten Vergangenheit hat besonders der Abgleich auf mobile Endgeräte große Fortschritte erzielt. Damit werden Verfügbarkeitslücken immer mehr geschlossen. Das iPhone ist zum Beispiel in der Lage, sich komplett über mobile Datennetze automatisch mit einem Exchange Server zu synchronisieren. Inkonsistenzen bei Datensätzen können mittlerweile relativ zuverlässig vermieden werden. Ein weiterer nicht zu unterschätzender Vorteil: OpenXchange ist komplett kostenlos. Daneben bietet es eine einfache Möglichkeit, große Datenmengen (Adressbücher, Dateien, usw.) einfach zu verwalten (Single Point of Administration).*

6. Welche Probleme oder Schwierigkeiten gibt es beim Einsatz von Groupware

*Das größte Problem stellt sicherlich die Akzeptanz und der Wille des Einzelnen dar, Groupware zu benutzen. Es erfordert oft Zwang. Allerdings haben Personen, die schon jetzt ihren Rechner und nicht mehr den Moleskine benutzen, einen Vorteil: Davon gibt es ja immer mehr. Ein Weiteres Problem stellen Schulungen und Einarbeitungszeiten dar. Hierbei muss man Aufwand und Nutzen berücksichtigen; je nach Team und Größe kann sich ein Einsatz erst mit mehreren Monaten Vorproduktion lohnen. Groupware wird nicht zuletzt deshalb in größeren Unternehmen eingesetzt. Erstens lohnt dort der Aufwand zur gewonnenen Effizienz mehr, zweitens ist der Mitarbeiterstamm mehrere Jahre relativ konstant. Beides ist bei Filmproduktionen eher nicht der Fall - allerdings bringt ja*

*der Produktionsleiter oft einen Mitarbeiterstamm mit. Weitere Nachteile sind dazu eher nebensächlich. Ein zu beachtender Punkt ist der Kostenfaktor bei der ersten Implementierung und die Wartung durch einen Administrator. Allerdings können Produktionsunternehmen ja dieses einmal eingerichtete System problemlos nach der eigentlichen Produktion für die tägliche Büroarbeit verwenden. Es können dann bei einer neuen Produktion dynamisch Benutzer hinzugefügt und gelöscht werden. Diese können dann in sogenannte "Kontexte" (bei OpenXchange) organisiert werden und arbeiten, ohne sich gegenseitig zu beeinflussen. Ein weiterer Nachteil ist die Verfügbarkeit. Man braucht zwingend Internet - und zwar für jeden Nutzer am besten 24/7. Deshalb ist der Einsatz in Gebieten ohne diese Infrastruktur schwer bzw. nicht ratsam. Allerdings soll es ja bei Filmproduktionen öfter vorkommen, in solchen Gegenden zu produzieren.*

7. Wie sicher sind die Daten einer Groupware in Hinblick auf Datenverlust und Datenspionage?

*Der wichtigste Punkt ist diesem Zusammenhang "Datenspionage" - also Sicherheitslücken. Während Datenverlust durch moderne RAID-Systeme mit Tape-Backup bzw. Netzwerkunterbrechungen bei großen Providern nahezu ausgeschlossen werden können, kann man eben doch leichter an Daten kommen. Mit der stark erhöhten Verfügbarkeit von Daten geht auch immer ein leichter Verlust dieser einher: Dazu muss man sich zunächst die Frage stellen, ob man bereit ist, Daten (auch Interna) überhaupt an einem netzangebundenen Ort bei einem Provider zu hinterlegen. Dieser hat ja schließlich theoretisch Zugriff auf die Daten. Wenn man dazu bereit ist, kann man durch verschlüsselte Filesysteme, Übertragung per SSL, ablaufende Passwörter relativ einfach für ein hohes Maß an Sicherheit sorgen. Das größte Problem bleibt hier der Faktor Mensch. Ein notiertes Passwort lässt sich nicht so leicht verhindern. Allerdings kann man durch Restriktionen beim Zugriff auf bestimmte Daten nach Personenkreis bzw. durch ausgefeilte Identifikationsmethoden (Zertifikate) diese Sicherheit stark erhöhen. Ich würde sogar soweit gehen zu behaupten, dass Groupware hier zur Sicherheit beiträgt. Ein Passwort ist eben nicht so schnell verloren wie zum Beispiel ein USB-Stick. Da gab es ja in den letzten Wochen mehrere peinliche Vorfälle - mir ist bis jetzt aber kein vergleichbarer Vorgang bei einem "Einbruch" in die Groupware einer Firma bekannt.*

**Anlage 3: Interview mit Philipp Delph – Nutzung des StudiVZ bei der Filmproduktion**

Philipp Delph ist junger Filmemacher und realisiert mit Freunden im StudiVZ eigene Filmprojekte. Seine aktuelle Produktion ist der Kurzfilm „The Wild Bonanza“

**Thema des Interviews: Nutzung des StudiVZ bei der Filmproduktion (vom 14.07.2009)**

1. Können Sie das Projekt "The Wild Bonanza" kurz beschreiben?

*Das Projekt ist ein beziehungsweise soll ein kleines Amateurprojekt werden. Es soll ein Film werden, der an den Westernstil angelehnt ist. Es geht um eine Cowboy-Familie, die auf der Suche nach einem Indianerschatz ist. Wir wollen es komisch gestalten und auch die Dreharbeiten sollen Spaß machen. Wir haben vorher schon einen Film gedreht und das hat uns so gut gefallen, dass wir ein neues Projekt ins Leben gerufen haben.*

2. Wie sind Sie auf die Idee gekommen das StudiVZ für die Zwecke des Filmes zu nutzen?

*Meine Freundin meinte ich solle doch eine Gruppe gründen. Unserer Freundeskreis ist zum Großteil aus der Schule, da die aber für uns vorbei ist, sehen wir uns sehr selten und nur nach Absprache. StudiVZ und MeinVZ sind dabei sehr hilfreich, so haben wir auch schon mit Hilfe der Gruppenfunktion Grillabende und Teile unseres Abiturprogramms organisiert. Also lag es nicht so fern für dieses Projekt auch eine Gruppe zu gründen, da es ein guter Weg ist Informationen an alle Beteiligten weiter zu tragen.*

3. Welche Dienste außer die Gruppenfunktion nutzen Sie dafür?

*Wir nutzen das gesamte MeinVZ/StudiVZ. Mitglieder werden persönlich angeschrieben, in die Foren wird geschrieben. Es gibt schon Fotoalben von Drehorten und außerdem nutzen wir auch ICQ um schneller zu kommunizieren und Daten auszutauschen.*

4. Wie genau nutzen Sie StudiVZ bei der Planung und Produktion Ihres Kurzfilmes?

*Das Team kennen wir persönlich. Wir sind mehrere Freundeskreise. Aber über das Drehbuch, Drehtermine, den Titel des Films, usw. wird im Forum diskutiert. Auch wird allen in der Infospalte gesagt, wie weit wir sind, denn da alle etwas verstreut sind, können nie alle gleichzeitig am Projekt teilnehmen und wir wollen nicht, dass irgendwer die Übersicht verliert.*

5. Finden Sie es gut eine Social Community wie StudiVZ für solche Dinge zu nutzen?

***Für unser Projekt ist es sehr gut. Aus den schon genannten Gründen. Wir bleiben über StudiVZ/MeinVZ in Kontakt, natürlich auch über ICQ, MySpace und nicht zu Letzt das Telefon. Aber diese Plattform erleichtert die Kommunikation erheblich und man kann schnell mehreren Leuten gleichzeitig etwas sagen ohne viel Aufwand betreiben zu müssen. Und nicht zu Letzt ist es sehr billig, den Studenten haben ja kein Geld.***

6. Denken Sie, dass professionelle Produktionen zumindest Teile des StudiVZ nutzen könnten, um beispielsweise das Team zu finden oder Schauspieltalente zu entdecken?

***Ich denke zum Casting ist StudiVZ/MeinVZ nicht geeignet. Wir haben das noch nicht ausprobiert, aber werden es auch nicht tun. Da es keine Videofunktion bei StudiVZ/MeinVZ gibt und man auch keine Videos oder Sounds in sein Profil einbetten kann, ist es keine gute Möglichkeit seine Talente der Welt zu präsentieren. Dazu sind andere Plattformen wie YouTube besser geeignet, was ja auch die Geschichte beweist.***

***Es ist zur Kommunikation gut und ich kann mir vorstellen, dass Profis kurze Mitteilungen auch über StudiVZ/MeinVZ an ihr Team verbreiten können, doch aus Erfahrung weiß ich, dass so etwas zum Großteil übers Telefon und über Mail abläuft, weil es schneller und flexibler ist als StudiVZ/MeinVZ.***

7. Könnte Geld gespart werden, wenn beispielsweise bei der Kommunikation StudiVZ eingesetzt oder anstatt eines Casters einfach eine Ausschreibung in einschlägigen Gruppen wie "Dreharbeitenbörse" oder Ähnlichen gemacht wird?

***Plattformen gibt es im Internet schon, da muss StudiVZ/MeinVZ nicht für herhalten. Meiner Meinung nach hat diese Community nicht die nötigen Ressourcen dafür. Die Kommunikation könnte teilweise über StudiVZ/MeinVZ laufen, ist jedoch so sehr langsam, Handy ist meistens schneller, aber natürlich auch teurer. Hier muss man abwägen wie dringend die Nachricht ist.***

***Ein wichtiger Punkt ist jedoch die Seriosität des Netzwerkes. Ich denke, wenn man professionellen Produzenten den Vorschlag macht, Teile der Organisation auf StudiVZ/MeinVZ zu verlagern, werden sie diesen Vorschlag höchstens belächeln. Da muss noch am Image gedreht werden.***

***Das Casting über StudiVZ/MeinVZ wäre höchstens für Statisten ausreichend, da man da ja nur das Äußere betrachten muss, aber soweit ich das weiß, werden Statisten ja eh schon mehr oder weniger nur über Ausschreibungen und durch ein minimales Casting***

***gecastet. Wie ich schon erwähnte, kann StudiVZ/MeinVZ keine Talente hervorbringen, da die Möglichkeit sich selbst darzustellen sehr gering ist.***

8. Welche Vor- oder Nachteile sehen Sie beim Einsatz von Social Communities für Filmproduktionen?

***Pro:***

- ***Billige, relative schnelle Kommunikation mit sehr vielen Menschen***

***Contra:***

- ***Nicht schnell genug im Ernstfall***
- ***Internet muss verfügbar sein***
- ***Gerade bei Produktionen ist es nicht gut, wenn schon die ganze Welt über das Projekt Bescheid weiß.***

**Anlage 4: Interview mit Jan-Patrick Kluger - Nutzung PreProducer und anderer Onlinetools**

Jan-Patrick Kluger ist freier Aufnahmeleiter für Filmproduktionen. Für den Film "Im Herbst kein Lied" nutzten er und sein Team das Onlinetool PreProducer für die Projektverwaltung.

**Thema des Interviews: Nutzung PreProducer und anderer Onlinetools für Filmproduktionen  
(vom 09. Juli 2009)**

1. Wie sind Sie und Ihr Team darauf gekommen den PreProducer für die Produktion von „Im Herbst kein Lied“ zu nutzen?

*Bis zum Zeitpunkt, da ich meine Tätigkeit für diesen Film aufnahm, kannte ich dieses Tool überhaupt nicht. Ich war nur mit herkömmlichen Programmen vertraut und sprach daraufhin mit dem Produzenten, um beispielsweise Sesam zu installieren. Dieser wies mich dann darauf hin, dass er bei Preproducer angemeldet sei und dort das erste Projekt kostenlos sei. Das nahm ich ehrlich gesagt im ersten Moment überhaupt nicht ernst, da ich erstens von Onlinetools nie etwas gehört hatte und zweitens aus Gründen der Sicherheit auch nicht viel von hielt. Die Tatsache, dass das ganze kostenlos war, beruhigte mich auch nicht wirklich, getreu dem Motto: „Was nichts kostet, ist nichts wert!“*

2. Wie schätzten Sie die Handhabung des Programmes ein?

*Ich fand die Handhabung des Programms recht simpel. Wenn man also weiß, was man zu tun hat, stellt man schnell fest, dass es intuitiv zu bedienen ist und insgesamt sehr logisch erscheint. Da es bereits intelligente Verknüpfungen hat, wirkte es auf mich im ersten Moment wenig umfangreich und auch nicht überladen, sozusagen ein Step-by-Step Programm. Heißt im Klartext, ich muss hier bestimmte Positionen zuerst bearbeiten, um dann den nächsten Schritt machen zu können. Beispiel: Bevor der Drehplan nicht steht, kann ich keine Dispositionen bearbeiten, und bevor der jeweilige Drehtag nicht beendet wurde, kann ich noch keine Tagesberichte verfassen.*

*Andere Benutzer hatten schon eher Probleme mit diesem Programm, was aber vor allem daran lag, dass unser Team zur Hälfte aus Laien bestand, die zum ersten Mal bei einer solchen Produktion mitwirkten und deshalb allgemein wenig über ihre Funktion wussten und ihnen somit nicht klar war dieses Tool gezielt einzusetzen. Wie gesagt, wenn man weiß was man zu tun hat, ist es ganz einfach!*



3. Sind mit dem Programm klassische Workflows einer Filmproduktion möglich?

*Eine lange Frage, ich denke eine endgültige Beurteilung dieses Programms ist diffizil. Für unseren Kurzfilm hatten wir nur eine eingeschränkte, kostenlose Version zur Verfügung, mit der die von dir angesprochenen klassischen Workflows absolut möglich waren. Da ich die Vollversion nicht kenne, kann ich nicht beurteilen, wie gut sie bei größeren Produktionen funktioniert. Für Serien- oder Fernsehfilmproduktionen würde ich zu einem ‚Ja‘ tendieren. Um für aufwendige Mehrteiler oder Kinofilme eine Aussage zu treffen, müsste ich es nochmals testen.*

*Ein unschlagbarer Vorteil dieses Programms ist natürlich, dass jedes Teammitglied zu jeder Zeit sich relevante Informationen besorgen kann, wenn es denn verlangt wird. Das setzt natürlich voraus, dass ich jederzeit über die entsprechenden technischen Möglichkeiten verfüge. Und da ich das nicht an jedem Ort gewährleisten kann, entsteht hier die Haupteinschränkung. Denn eines sollte hier nochmals Erwähnung finden, ich denke nicht, dass irgendein online Tool in absehbarer Zeit alle Produktions- und Organisationsabläufe vollständig ergänzen kann. Papier bleibt immer noch Papier und wird auch in nächster Zukunft seine Wichtigkeit behalten (siehe Antwort Frage 12).*

*Die Verknüpfungen der Listen funktionierten sehr gut (siehe Antwort 1), für mich oftmals schon zu gut. Wie gesagt immer erst einen Schritt nach dem anderen. Das hat den Vorteil, dass man von vornherein sehr genau arbeitet und sich nicht verzettelt. Außerdem werden so kreative Chaoten wie ich in ihre Schranken verwiesen. Allerdings hätte ich mir hier in einigen Bereichen doch ein wenig mehr Freiheiten gewünscht, um eben nicht meinen gewohnten Arbeitsrhythmus zu ändern. Aber das ist meine ganz persönliche Meinung und mag durchaus für andere nicht gelten.*

4. Wie gut sind beispielsweise auch die Dispositionen?

*Zu meinem Lieblingsthema und einer großen Wissenschaft – Die Dispositionen!*

*Es ist in der Tat eine kleine Kunst Dispos zu schreiben und eine viel größere sie zu lesen. Egal welche Stadt, egal welche Produktion, die Dispos sind immer anders und im Kern doch immer gleich. Unterschiede bestehen nur in den Details. Grundsätzlich gibt es bei dreißig Teammitgliedern mindestens dreißig verschiedene Meinungen dazu und ebenso viele Missverständnisse. Der eine will Dieses auf der ersten Seite haben, ein anderer will Jenes als erstes lesen. Es allen Recht zumachen kann man sowieso nie und irgendwann pegelt es sich dann ein. Wichtig ist am Ende nur, dass es funktioniert, und wie gut Dispositionen letztendlich funktionieren, hängt also von mindestens zwei Seiten ab. Bei Preproducer hatte ich eine (meiner Meinung nach) sehr gute standardisierte Blankomaske, die aufgrund meiner vorher ausgearbeiteten Listen (z.B. dem Drehplan)*

*bereits eingesetzte Informationen enthielt. Den Rest konnte ich dann ganz bequem ausfüllen. Hier habe ich jedoch meine bereits angesprochenen Freiheiten am meisten vermisst. Teilweise hätte ich bestimmte Zusatzinformationen gern an anderer Stelle hinzugefügt, als an den dafür vorgeschriebenen Positionen. Andere Dinge hätte ich gern weggelassen, weil sie nur zusätzlich verwirrten. Und wieder andere Dinge musste ich jeden Tag aufs Neue mühselig einfügen, weil das Programm dafür nicht vorgesehen war. Hier könnte man durchaus noch an der Lernfähigkeit und Intelligenz des Programmes arbeiten. Anmerken möchte ich dabei aber noch, dass ich gleich nach der Produktion eine e-mail mit sämtlichen Verbesserungsvorschlägen an Preproducer geschrieben habe, natürlich verbunden mit der Hoffnung zur Weiterentwicklung des Tools beitragen zu können.*

5. Wie haben andere Teammitglieder den PreProducer genutzt?

*Hauptsächlich haben bei unserer Produktion nur vier Teammitglieder dieses Programm benutzt. Das waren der Regieassistent, der Produktionsleiter, der Produzent und meine Wenigkeit. Die engste Zusammenarbeit in diesem Bereich bestand zwischen dem Regieassistenten und mir. Während er sich um die Kontaktdaten der Schauspieler kümmerte (inklusive Sperrzeitenverwaltung usw.) und die Drehbuchauszüge aktualisierte, bearbeitet ich größtenteils den Rest der Listen (z.B.: Motivlisten, Stab- und Kontaktlisten, Drehpläne usw.). Die Arbeit des Produzenten und des Produktionsleiters beschränkte sich hauptsächlich auf den finanziellen Part und der allgemeinen Kontrolle des Produktionsfortschrittes. Hin- und wieder griffen auch die Abteilungen Maske- und Kostüm auf bestimmte Informationen, die im Preproducer enthalten waren zurück, zum Beispiel auf die Kontakt- und Konfektionsdaten der Darsteller oder die Ausstattung brauchte noch Bilder der einzelnen Motive, bzw. die Kontaktdaten der jeweiligen Ansprechpartner. Dies war jedoch eher selten und wenn dann nur im Laufe der Vorproduktion der Fall.*

6. Welche Vorteile oder Nachteile gibt es gegenüber konventionellen Programmen wie beispielsweise MovieMagic oder Sesam?

*Ehrlich gesagt kenne ich MovieMagic nicht, dafür aber Sesam. Der Vorteil dieser konventionellen Programme besteht in der langjährigen Erfahrung und der damit sehr ausgeprägten Entwicklungsstufe. Ein weiterer Vorteil ist die erhöhte Komplexität, was aber auch ein Nachteil ist, wenn man bedenkt, dass man so schnell den Überblick verlieren kann und sich jedes Teammitglied mit diesem Programm erst vertraut machen müsste, um es dann letztlich voll ausschöpfen zu können. Ein weiterer Nachteil ist, dass ich auf jedem Rechner im Büro dieses Programm installieren muss, bzw. alle Rechner sauber verknüpft werden müssen, was durchaus im ungünstigsten Fall viel Zeit und Nerven*

*kosten kann. Außerdem sollte jeder, der damit arbeitet Zugriff auf die neueste Version haben. Zum Vergleich: Bei einem Online Tool muss ich mich nicht um all diese Details kümmern, ich kann direkt starten. Es gibt hier einen zentralen Server, auf den ich jederzeit, wo auch immer ich gerade bin, zugreifen kann. Und das ist der wichtigste Vorteil von Preproducer, denn unser Produktionsbüro war in Magdeburg, unser Regisseur kam aus Weimar und der Regieassistent aus Berlin. Trotzdem war es uns allen problemlos möglich völlig autark am gleichen Projekt zu arbeiten. Auch ich konnte so einen Großteil meiner Arbeit bereits (nach dem Aufstehen mit meinem Kaffee in der Hand) zu Hause vorbereiten. Oder mir fiel nach Verlassen des Büros noch etwas ein, das ich dann ebenso problemlos bearbeiten konnte, ohne mir dabei endlose To-do-Listen für den nächsten Tag erstellen zu müssen.*

7. Wo liegen insgesamt die Schwächen des Programmes?

*Neben diversen Feinheiten, die irgendwann ausgereift sein werden, habe ich die Hauptschwäche des Programms bereits am Ende der 3. und 4. Antwort angesprochen.*

*Ein weiteres Problem könnte noch darin bestehen, dass mir in einer aufwendigeren Produktion sowohl die Stabilität der Firma Preproducer, des Programms und des entsprechenden Servers, als auch die Sicherheit der Daten allgemein garantiert werden müsste. Denn nichts ist in diesem Falle verheerender, als verloren gegangene und/oder geklaute Daten.*

8. Wie war das Gefühl die Daten online abzulegen?

*Da sprechen Sie etwas Wahres an. Natürlich hatte ich ein ungutes Gefühl dabei. Besonders wenn man bedenkt, dass dazu ja tatsächlich ‚sensible‘ Daten wie zum Beispiel Adressen und Telefonnummern von Schauspielern gehören. Aber auch hier sollte man sich vor Augen führen, dass es eine absolute Sicherheit nicht gibt und womöglich auch nie geben wird. Hätten wir Preproducer nicht genutzt, wären wir gezwungen gewesen andere Datenübermittlungsmöglichkeiten hinzuzuziehen. So hätte mir mein Regieassistent beispielsweise eine Datenflut in Form von Word-, Excel- oder PDF-Dateien per E-Mail zukommen lassen können, oder für viel Geld eine mündliche Übermittlung per Telefon. Und ob das alles sicherer gewesen wäre, mag ich nicht zu beurteilen. Die noch sensiblen Bankdaten gelangten natürlich nicht online.*

9. Würden Sie das Programm wieder nutzen?

*Ja, ich würde es jederzeit wieder verwenden, allerdings mit der Einschränkung, dass die letztmalig erkannten Schwächen beseitigt sind und ich die Vollversion nutzen kann, die (laut Preproducer) von vornherein ausgewogener ist. Wenn ich zudem bedenke, dass sich das Programm durch zahllose Praxistests permanent weiterentwickelt, sehe ich da für eine erneute Anwendung keinerlei Probleme.*

10. Eine neue Version des Preproducers mit mehr Optionen wird zur Zeit realisiert. Würden Sie Geld für solch ein Tool ausgeben beziehungsweise würden Sie den Kauf einer Lizenz einer Produktionsfirma empfehlen?

*Das hängt natürlich davon ab, wie teuer und wie gut diese Version ist und ob sie unseren Anforderungen entspricht. Ich denke man sollte für derartige Überlegungen eine Kosten-Nutzen-Rechnung zu Rate ziehen. Produziere ich zum Beispiel einen Kurzfilm in Hamburg und habe ein Team, welches komplett aus Hamburg kommt, könnte ich auf Sesam zurückgreifen, so Sesam denn günstiger wäre, als die Vollversion von Preproducer. Bei einem in ganz Europa verstreuten Team wäre ein online tool sicherlich effektiver. Egal für welche Variante man sich schließlich entscheidet, am Ende zählt nur das Ergebnis. Das sollte man bei allen Gedankenspielen nie vergessen.*

11. Wie schätzen Sie insgesamt Onlinetools ein, um damit Filmproduktionen optimieren zu können?

*Zum Zwecke der Beschleunigung bestimmter Produktionsabläufe schätze ich online tools als sehr positiv ein. Vieles beim Film wird improvisiert und verlangt schnelles Umdenken und schnelleres Entscheiden. Daher ist es immer vorteilhaft die Kommunikations- und Datenwege so knapp und präzise wie möglich zu halten. Diese Voraussetzungen, gepaart mit der Möglichkeit überall völlig autark ohne das Mutterschiff „Produktionsbüro“ operieren zu können, stellt einen bisher unschlagbaren Vorteil dar, der natürlich dabei hilft Produktionen zu optimieren.*

*Möglich ist auch, dass jeder Produktions- und Aufnahmeleiter hierzu seine eigene Philosophie über diverse Produktionsabläufe und damit auch über die Handhabung eines solchen Programms verfolgt, doch eint letztendlich alle das eine Ziel, einen fertigen Film zu haben. Diesem Ziel wird man sich immer unterzuordnen wissen. Wie gesagt, es zählt nur das Produkt. Und am Ende wollen wir doch alle nur einen Film gucken.*

12. Ein typisches Beispiel: Es ist nötig um eine Stunde am nächsten Drehtag den Zeitplan zu verschieben. Wie wäre es, beispielsweise damit, alle Teammitglieder über einen privaten Twitteraccount zu informieren?

*Das wäre nicht gut. Ich bin mit Twitter noch nicht sonderlich vertraut, denke aber mal, dass alle 45 Teammitglieder, die wir hatten einen eigenen Account bräuchten. Hinzu kommen die Darsteller, die Cateringfirma, die Ansprechpartner für die einzelnen Motive und diverse andere Personen (z.B. Presse). Und dann wäre noch immer nicht sichergestellt, dass wirklich alle diese Information bekommen hätten, denn auch hier bräuchte ich in jedem Fall die technischen Voraussetzungen, die einwandfrei funktionieren müssten. Für unseren Film hatten wir sieben Drehtage in der Altmark angesetzt. Davon drehten wir drei Tage im Wald, fernab menschlichen Lebens, und vier Tage in irgendwelchen entlegenen Gegenden. Kein einziges Handynetz konnte einen Zustand vorweisen, den man als stabil hätte bezeichnen können. Die technische Infrastruktur in den Unterkünften vor Ort war keinen Deut besser. Am letzten Drehtag gab es tatsächlich eine Verschiebung von 1,5 Stunden. Um ganz sicher zu gehen, dass auch alle bescheid wissen, bleibt mir nur eine handgeschriebene Verbesserung auf der Dispo, verbunden mit einer zusätzlichen Ansage meiner Set-Aufnahmeleiterin bei Drehschluß. Das meinte ich am Anfang mit dem unschätzbaren Wert des Papiers. Online Programme wie Preproducer und Twitter können eine unschlagbare Erleichterung und Ergänzung sein aber noch lange keine Alternative zu klassischen Kommunikationswegen, ganz gleich wie verlockend auch immer Ideen des „Paperless-Office“ anmuten. Trotzdem finde ich es gut, dass wir so zahlreiche Möglichkeiten der Datenübermittlung haben. Für welchen Weg man sich dann allerdings entscheidet, muss jeder selbst verantworten, Entscheidend ist nur eines: Es muss funktionieren. Und da ist mir fast jedes Mittel recht. Um bei deinem Beispiel mit der geschobenen Stunde zu bleiben, hätte ich zur Not auch indianische Rauchzeichen abgesetzt. Aber auch hier wäre die vollständige und korrekte Übermittlung nicht gesichert gewesen, ebenso wenig wie die Sicherheit, denn auch Rauchzeichen hätten den Nachteil von dritten Personen gesehen zu werden. So gesehen leben wir in einer hochtechnologisierten Welt, in der vielleicht doch nicht alles so unsicher ist, wie es scheint. Aber das wäre ein anderes Thema.*

**Anlage 5: Interview mit Dietmar Krause - Nutzung PreProducer und anderer Onlinetools**

Dietmar Krause ist freier Produktionsleiter und Kameramann für Filmproduktionen. Für den Film "Im Herbst kein Lied" nutzten er und sein Team das Onlinetool PreProducer für die Projektverwaltung.

**Thema des Interviews: Nutzung PreProducer und anderer Onlinetools für Filmproduktionen  
(vom 09. Juli 2009)**

1. Wie sind Sie und Ihr Team darauf gekommen den PreProducer für die Produktion von „Im Herbst kein Lied“ zu nutzen?

***Der Produzent hat uns darauf aufmerksam gemacht. Wir haben dann die Trial-Fassung (1. Projekt ist kostenlos) genutzt.***

***Ich kannte das Programm noch nicht. Mir war lediglich Sesam bekannt.***

2. Wie ist die Handhabung des Programmes einzuschätzen

***Mir war klar, dass es kein Programm gibt, was perfekt ist. Ich war sehr kompromissbereit und habe immer nur die Vorteile gesehen: Es war kostenlos, gut durchdacht (der Aufbau ist der Projektreihenfolge angeglichen), übersichtlich und natürlich multiuserfähig. Der letzte Punkt ist sicher der wichtigste. Nach einer anfänglichen Phase, haben auch der Regieassistent (26) und die Produktionsassistentin (20) mit dem Programm gearbeitet. Der 1. AL war sehr begeistert. Er kannte bereits die Strukturen aus Sesam.***

3. Sind mit dem Programm klassische Workflows einer Filmproduktion möglich?

***Ja, ich denke schon. Es muss natürlich ein Konzept entwickelt werden, damit alle das Programm nutzen und nutzen können.***

4. Wie haben andere Teammitglieder den PreProducer genutzt?

***Ich (PL), der 1. AL und der Regieassistent haben aktiv mit dem Programm gearbeitet (Daten eingegeben). Der Produzent, die Produktionsassistentin und die Filmgeschäftsführerin nur passiv, also Daten abgerufen. Eventuell Daten ergänzt.***

## 5. Wo liegen die Schwächen des Programmes?

*Ich hätte gern das Programm individualisiert. Das Programm macht den Eindruck, alles abzudecken. Aber es gibt immer Veränderungen (neue Aufgaben, neue Funktionen, Titel usw.). Mir ist noch in Erinnerung, das oft die weiblichen Positionsbeschreibungen gefehlt haben. Zum Glück hatten wir keine militanten Feministinnen im Team. Auch wollte ich neue Positionen einpflegen. z.B. Szenenbildnerinassistentin statt Ausstatterin. Oft wollen Teammitglieder spezielle Titel haben, da kann es schon mal schwierig werden, wenn man erst an den Support mailen muss.*

*Weiterhin hätte ich die Stabliste gern in verschiedenen Fassungen angelegt. Am Anfang habe ich alle möglichen Daten und auch Produktionskontakte in die Stabliste gehämmert. Erst zum Drehbeginn ist mir dann aufgefallen, dass alle möglichen Leute, die ich da eingetippt habe auf der Stabliste auftauchen.*

*Die Kalkulationsseite hat mich als Excel-Fan absolut nicht angesprochen. Ich hab's mal probiert, aber viel zu langsam (html-Code?) und viel zu umständlich. Auch hat jeder andere Vorstellungen vom Tabellenaufbau. Da hätte ich mir mehr Individualität gewünscht und vielleicht auch eine Verankerung mit klassischen Calc-Programmen, z.B. Excel.*

## 6. Gab es nicht ein mulmiges Gefühl so viele Daten online zu speichern?

*Nein, nicht mulmig. Aber wir haben nicht alles angelegt. Sensible Daten (u.a. Geburtstage) habe ich aber in einer Excel-Tabelle mit RDA-Verschlüsselung und Crypto-Karte mit dem neuesten Seccos-Chipsatz angelegt.*

*Nein, da war jetzt etwas Ironie dabei. Aber eine Excel-Tabelle für die sensiblen Daten habe ich wirklich parallel betrieben. Auch weil es deutlich schneller ging.*

## 7. Würden Sie das Programm wieder nutzen?

*Ja. Aber so wie es ist nur als Drehplanerstellungsprogramm mit allen dazu notwendigen Modulen.*

8. Eine neue Version des Preproducers mit mehr Optionen wird zurzeit umgesetzt. Würden Sie als Produktionsleiter Geld dafür bezahlen, ein solches Programm zu nutzen?

***Ja, allerdings nur nach einem wiederholten Trial. Und der Möglichkeit das Programm zu individualisieren.***

***Das muss aber absolut intuitiv möglich sein, da kein Mensch Zeit hat Handbücher zu lesen.***

***Vorbild ist da die Mac-Oberfläche. Klare Struktur, klare Wege zum Ziel, keine tausend Möglichkeiten, die immer wieder nur halb funktionieren. Das sollte funktionieren wie eine Waschmaschine...***

9. Sie arbeiten nicht nur als Produktionsleiter, sondern auch als Kameramann. Wie finden Sie die Möglichkeiten, die der PreProducer für Kameramänner bietet?

***Damit habe ich mich ehrlich gesagt, gar nicht beschäftigt. Für uns war es nicht so interessant, weil der Regisseur sehr visuell gearbeitet hat und selber tausende Bildchen fürs Storyboard gemalt hat. Die Auflösung war bis zum Drehbeginn nur sehr zart entwickelt, mehr Anregung für den Dreh.***

***Da setzt sich keiner nachts noch hin und tippt Anregungen in irgendwelche html-Seiten. Ich denke die Funktion ist trotzdem sehr sinnvoll bei Massenproduktionen. Ich denke da an Studioproduktionen und konfektionierte Arbeiten.***

10. Wie schätzen Sie insgesamt Onlinetools ein, um damit Filmproduktionen optimieren zu können.

***Onlinetools sind auf jeden Fall die Zukunft. Alles sollte offener, flüssiger und flexibler werden. Die Onlinetools bringen auf jeden Fall enorme Zeitersparnisse, es gibt weniger Dopplungen und Datenverluste (verlorener Zettel, aktuelle Excel-Tabelle wurde vergessen oder überschrieben). Wenn ich mir vorstelle, dass vor 15 Jahren noch ohne Mobiltelefon gearbeitet wurde, ist es mir ein Rätsel, wie die das überhaupt schaffen konnten...***



**Anlage 6: Interview mit Judith Ohme - Nutzung von Social Communities und anderer Onlinetools**

Judith Ohme ist Kamerafrau des Südwestrundfunks in Baden-Baden. Zum Abschluss ihrer Ausbildung hatte Sie die Aufgabe einen Film zu drehen. Um Schauspieler zu Casten nutzte sie StudiVZ.

**Thema des Interviews: Nutzung von Social Communities und anderer Onlinetools für Filmproduktionen (vom 08. Juli 2009)**

1. Wie sind Sie darauf gekommen das StudiVZ für das Casting von Schauspielern zu nutzen?

*Ich brauchte 5 Rollen, einen Hauptdarsteller im Spielalter zwischen 18-25 Jahren und zwei Freunde, ein Mädchen und ein Junge im selben Alter. Die zwei anderen Rollen waren ein Mann und eine Frau im Spielalter zwischen 30-40 Jahren.*

*Ich habe als erstes im Theater in meiner Stadt Baden-Baden angefragt und dort einen Zettel ans Schwarze Brett machen lassen. So bekam ich meine "Mutter".*

*Ich suchte weiter im Internet, schrieb Theatergruppen im Kreis Baden-Baden und Karlsruhe an und fand dadurch meinen "Vater", der in Karlsruhe in der Theater Uni Gruppe schauspielert.*

*Dann habe ich im StudiVZ in diversen Gruppen wie zum Beispiel "Film und Fernsehen" oder "Dreharbeiten-Börse" ein neues Thema geschrieben mit dem Aufruf nach Schauspielern. Hab geschrieben, dass ich dringend für den April junge Menschen suche, die optimaler Weise aus dem Kreis Karlsruhe kommen und in meinem Abschlussfilm mitspielen.*

*Darauf meldeten sich ein paar Leute (vielleicht so 6/7 Leute), leider nicht wirklich jemand aus der Nähe. Eigentlich war die Anzahl der Freunde noch recht ungewiss und ich hätte auch mehrere genommen ohne Sprechrolle. Es meldeten sich ein paar Leute die es auch ohne Gage gemacht hätten. Mein Hauptdarsteller Tim Hoffmann hatte mir über StudiVZ geschrieben und kam aus Köln. Sein Profilbild sprach mich an und war ungefähr meine Vorstellung von meinem Protagonisten. Ich ließ mir darauf hin weitere Fotos und Videos von Ihm schicken. Wir haben telefoniert und natürlich hatte ich keine Gewissheit, dass er wirklich gut ist, aber seine Referenzen haben mir gereicht.*

*Die zwei weiteren Rollen besetzte ich dann mit einer Freundin, die Schauspielerin war und einen Praktikanten vom SWR.*

2. Wie ist das Casting abgelaufen?

*Ich hab nur anhand von Videos bei YouTube und zugeschickten Fotos entschieden. Er entsprach meinem Bild und hatte bereits in ein paar Studentenfilmen mitgemacht. Er war bereit für keine Gage nach Baden-Baden zu kommen und hatte zu dem Drehtermin Zeit.*

3. Wie Zufrieden waren Sie mit dem Ergebnis Ihres Castings?

*Ich bin sehr zufrieden mit dem Ergebnis. Dafür, dass es kein wirkliches Casting gab, hab ich es ganz gut getroffen. Ich habe ihm das Drehbuch zugeschickt und er fand es gut und war dann mit voller Begeisterung dabei.*

*Alle Schauspieler haben das Drehbuch per Email bekommen und mir dann Rückmeldung gegeben. Wir haben so auch die Kleidung geklärt. Konfektionsgröße und Schuhgröße. Mein "Vater" hat sogar all seine eigenen Klamotten mitgebracht und für meine "Mutter" habe ich im Kostümfundus was besorgt.*

*Tim hat mir Fotos mit Kostümvorschlägen geschickt und ich habe danach entschieden.*

4. Welche Unterschiede, Nachteile oder auch welche Vorteile sehen Sie gegenüber dem klassischen Casting?

*Der große Unterschied und Vorteil ist es, dass man nicht mehr ortsgebunden ist und einen größeren Zugriff hat.*

*Jeder Schauspieler kann sich im Internet präsentieren, sei es über Crewunited oder sonstige Seiten. Man hat die Möglichkeit überall zu suchen und ist nicht auf Agenturen angewiesen. Die Schauspieler müssen nicht zu einen "Casting" kommen. Es ist also ein geringerer Zeit- und in gewisser Weise auch ein geringerer Kostenaufwand erforderlich.*

*Man kann sich Fotos, Vitas und Showreels schicken lassen und daran auf jeden Fall schon mal eine Vorauswahl treffen. Es ist nicht auf einen Tag begrenzt an dem die Leute vorsprechen.*

*Ein Nachteil ist, dass man sich auch irren kann. Ein Showreel ist halt kein Casting, wo du die Person live siehst und mit ihr agieren kannst. Ein weiterer Nachteil ist, dass sich im Internet jeder als Schauspieler präsentieren kann, obwohl er keiner ist.*

5. Würden Sie ein solches Casting wieder durchführen?

***Ich würde so ein Casting wieder machen und finde die Möglichkeit gerade für Lowbudgetprojekte sehr gelungen. Ich muss nicht auf Agenturen zurückgreifen und habe so die größere Möglichkeit auch ohne Gage Projekte zu verwirklichen.***

6. Welche bei StudiVZ integrierten Features haben Sie genutzt?

***Ich habe bei StudiVZ viele Gruppen genutzt die zum Thema Film, Fernsehen, Dreharbeiten, Filmschaffende und Schauspieler hatten. Die Leute haben dann in die Gruppe gepostet oder mich direkt angeschrieben. Ich habe mir natürlich viele Profile angeschaut und die darin vorhandenen Fotos. Manchmal waren Verlinkungen zu Filmen bei Youtube dabei. Ich habe mir dann Fotos und Videos schicken lassen?***

7. Welches Potential sehen Sie, durch diese Internetplattformen den Filmproduktionsprozess zu verbessern oder zu ergänzen?

***Ich sehe großes Potential in Social Communities auch für den normalbudgetierten Film. Manchmal hat man eine gewisse Vorstellung von einem Menschen, rein optisch, und in diesen Social Communities gibt es eine immense Auswahl. Natürlich ist nicht jeder Schauspieler, aber manchmal findet man ein "Goldstück" der in einer Unitheatergruppe spielt und großes Talent hat. Außerdem ist es ja nicht nur für das Schauspielercasting wichtig. Man findet über solche Communities auch Crew-Mitglieder. Sei es Maskenbildner, Aufnahmeleiter oder Kamerafrau. Über Crew United hat man die Möglichkeit alle möglichen Aufgabenbereiche im Filmbereich zu suchen. Man kann sich besser austauschen und berichten. Man kann Fragen stellen, sich Tipps einholen, sich präsentieren und für seinen Film werben.***

**Anlage 7: Interview mit Sören Schaller - Nutzung von Social Communities und anderer Onlinetools**

Sören Schaller ist Geschäftsführer des Foto-Labels Alternastyle. Mit diesem und weiteren Partnern realisierte er im Mai 2008 ein Musikvideo für die Band Myra aus Leipzig. Für aufwendige Massenszenen suchte er mit Hilfe von MySpace Komparsen für den Dreh.

**Thema des Interviews: Nutzung von Social Communities und anderer Onlinetools für Filmproduktionen(vom 16. Juli 2009)**

1. Können Sie kurz etwas zu dem Musikvideo sagen, welches Sie gedreht haben?

***Es war ein Musikvideo für die Leipziger Metalband "MYRA", das mit dem Album Release als Teaserfunktion gedreht werden sollte.***

2. Wie genau hat die Komparsensuche über MySpace funktioniert?

***Wir haben sowohl über die MySpace Freunde von MYRA, sowie von ALTERNASTYLE (der MySpace Auftritt meines eigenen Foto-Labels) Bulletins geschrieben, in denen wir Komparsen aus dem Raum Leipzig-Halle-Dresden gesucht haben.***

3. Wie gut hat das Ganze funktioniert?

***Es wurde ein Teasertext geschrieben, in dem kurz die Story angerissen wurde, und anschließend wurde dieser an mehreren Tagen über die Myspace Bulletinfunktion verschickt.***

4. Warum haben Sie über MySpace eine Komparsensuche ausgeschrieben?

***Die Zielgruppe der Band, sowie das Alter und auch die Kostenfrage der gesuchten Komparsen waren ausschlaggebend, dass wir uns gegen eine Komparsenagentur und für Myspace entschieden haben.***

5. Welche Unterschiede und Gemeinsamkeiten sehen Sie im Gegensatz zum traditionellen Komparsencasting über Agenturen?

***Was beide gemeinsam haben, ist die Auswahl mit einem Pool an Leuten. An dieser sind sowohl Regisseur, als auch Kunde bei beiden Möglichkeiten beteiligt. Der Unterschied ist, dass der Kommunikationsweg über das Myspace Casting direkter wird. Es hängt keine Agentur dazwischen, die eventuell Leute unterschlagen bzw. bevorteilen könnte.***

6. Sehen Sie auch Vor- und Nachteile?

***Ganz klar: der Kostenvorteil über Myspace ist ein Faktor, der sehr zu begünstigen ist, allerdings benötigt man auch das Interesse der Leute gegenüber der Musik bzw. der Produktion, dass diese für einen geringen Teil an Honorar bzw. gar kein Honorar mitwirken. Das Problem sehe ich in der Qualität für die Produktion. Man kann schwerer abschätzen, ob die Leute komparsentauglich sind, da dieses Problem bereits von den Agenturen im Vorfeld geklärt wird und die Leute entsprechend ihren Qualifikationen und besonderen Merkmalen ausgesiebt werden***

7. Würden Sie eine solche Aktion wieder starten oder würden Sie etwas anders machen?

***Ich würde jederzeit ein ähnliches Casting betreiben, allerdings auf der Basis, dass die Musikvideos weiterhin mit Low Budget produziert werden müssen. Persönlich würde ich eher auf eine hybride Form, sprich über Agentur und Myspace zurückgreifen.***

8. Welche bei MySpace integrierten Features könnten für Film- und Videoproduktionen ebenfalls genutzt werden?

***Um direkt auf eine für die Produktion interessanten Person zurückzugreifen, empfehle ich aus eigener Erfahrung den vollen Kommunikationsweg, d.h. auch alle Features von Myspace zu benutzen.***

9. Sehen Sie Potential, dass bei der Suche nach Komparsen, Teammitgliedern oder auch Schauspielern auch von normalbudgetierten Filmen öfters diese sogenannten Social Communities zum Einsatz kommen könnten?

***Definitiv, da sich entsprechende Personen aufgrund der diversen Möglichkeiten wie Bilderalbum, Profile, Interessen und vor allem auch Vita schneller finden lassen. Ob Xing, Crew United, Facebook, Myspace uvm. Wir können auf Datenbanken zurückgreifen, die uns das Suchen und Finden nach Personen vor und hinter der Kamera einfacher gestalten.***

10. Wie können Onlinetools Filmproduktionen verbessern?

***Verbessern ist vielleicht nicht der richtige Ausdruck. Ich würde eher sagen man kann den Prozess in die Breite optimieren, d.h. schneller Leute kontaktieren, wenn andere ausfallen und Ersatz benötigt wird. Eine Verbesserung würde daher nur auf dem kommunikativen Wege stattfinden.***

**Anlage 8: Interview mit Kirstin Wille - Nutzung von Instant Messengern und anderer Onlinetools**

Kirstin Wille ist geschäftsführende Gesellschafterin der Filmproduktionsfirma Alley Pictures. Sie und Ihr Unternehmen mit Sitz in Berlin entwickeln Geschichten und setzen Filme um. Dabei agiert sie mit ihren Kollegen deutschlandweit.

**Thema des Interviews: Nutzung von Instant Messengern und anderer Onlinetools für Filmproduktionen (vom 21. Juli 2009)**

1. Warum nutzen Sie Skype in Ihrem Unternehmen?

*Aus Kostengründen, jeder kann Skype von überall in der Welt nutzen. Man kann sehen, wenn jemand online ist und sofort in die Konferenz einladen. Jede teure Telefonkonferenzanlage könnte da nicht mithalten. Auch während des Gesprächs kann man Dokumente verschicken, jeder kann sie parallel auf seinem Bildschirm öffnen, Links können zur Ansicht versendet werden. Überhaupt ist es- wenn die Qualität noch ein bisschen besser wäre (was aber an der Internetleitung eines jeden Einzelnen liegt)- das ideale Kommunikationsmittel.*

2. Welche Funktionen nutzen Sie bei Skype?

*Wir nutzen eigentlich alle Funktionen. Leider geht der Videochat bei einer Konferenz von mehreren Teilnehmern noch nicht. Das könnte doch sicherlich technisch leicht machbar sein.*

3. Welche Vorteile hat Skype im Gegensatz zu "echten" Treffen? Welche Nachteile und Probleme gibt es?

*Die Vorteile und Nachteile sind jetzt nicht unbedingt im Zusammenhang mit Skype zu sehen, sondern sind auch beim normalen Telefongespräch vorzufinden.*

*Nachteile beim telefonieren, ist natürlich immer der indirekte Kontakt. D.h. der Gegenüber könnte unkonzentrierter das Gespräch verfolgen, gar abwesend sein, ohne dass man es direkt mitbekommt. Bei einem Treffen bekommt man das schon viel eher mit. Das könnte allerdings wieder über Videochat gelöst werden. Wenn man beim echten Treffen allerdings kein W-Lan hat, kann man nicht so schnell Links oder Dokumente verschicken. Manchmal ist ein echtes Treffen einfach aus zeitlichen und finanziellen Gründen nicht möglich, da ist natürlich Skype von riesen Vorteil.*

4. Wie und welche Workflows einer klassischen Filmproduktion könnte Skype verbessern?

**Kommunikationsprozess. Wenn man zum Beispiel Auslandsproduktionen hat, kann man überall wo Internet ist, kommunizieren. Ist doch großartig! Nicht extra Leitung legen lassen, abbestellen etc. Alle mobilen Büros könnte man so über Skype regeln. Allein der Stress immer bei der Telekom für kurze Zeit einen Anschluss zu beantragen. Allerdings müsste dann auch jeder damit umgehen können und die Qualität gesichert sein.**

5. Können bei dem Einsatz von Instant Messengern, wie Skype, Kosten gespart werden?

**Na klar können da Kosten gespart werden. Was für eine Frage- Anschlusskosten einer Telefonanlage, Telefonkosten etc. Das liegt ja wohl auf der Hand. Ich nutze Skype sehr viel, auch um Absprachen mit New York, Malaysia etc. zu machen. Das ist ideal, wenn ich sehe, dass der andere online ist und ich dann gleich loslegen kann.**

6. Nutzen Sie bei der Kommunikation im Unternehmen auch andere Onlinetools außer E-Mails?

**Wiki, Blog, mydrive, etc.**

7. Gibt es Tendenzen in Produktionsfirmen, dass Onlinetools häufiger genutzt werden?

**Ja auf alle Fälle. Dort ein Link, da ein mydrive upload, da ein Chat, dort ein Wikieintrag.**

8. Wie sehen Sie die Zukunft von Computerprogrammen zur Filmplanung, wie beispielsweise Sesam, Moviemagic oder Fuzzlecheck?

**Sesam sollte endlich mal aus seiner starren, alten verstaubten Handhabung rauskommen. Da kann man fast nichts online machen (Moviemagic, Fuzzlecheck kann ich nicht einschätzen).**

**Mir fallen jetzt spontan keine konkreten Beispiele ein, aber wenn es so ein Programm wie Sesam auch online gäbe und man nicht alles per Mail usw. verschicken muss, wäre das prima!**

**Ich unterstütze und supporte es, damit jeder von jedem Ort der Welt zur gleichen Zeit eine Übersicht hat. Schreib und Leserechte könnte man dann ja separat vergeben**

*Anlage 9:* Beispiel Cutterbericht

(Vorlage von [www.infilm.de](http://www.infilm.de))



Titel: _____ Regie: _____ Kamera: _____			Blatt Nr.: _____ Datum: _____	<b>CUTTERBERICHT</b> Drehtag: _____
Bild Nr.:	direkter Anschluß:		Rolle / Kassette Nr.:	
Einstellung Nr.:			Tonband Nr.:	
Außen: _____ Atelier: _____		Deko: _____ _____		<input type="checkbox"/> Tag _____ <input type="checkbox"/> Nacht _____ <input type="checkbox"/> Dämmerung _____
Take	K/NK	Ton/stumm	Bemerkung	Meter
Inhalt / technische Bemerkungen:			Groß Nah Halbnah Amerikan. Halbtotale Totale  Schwenk: _____ Fahrt: _____ Zoom: _____  Filter: _____ Entfernung: _____ Optik: _____ Blende: _____	

*Anlage 10:* Beispiel Disposition

Verteiler Team: Produzent, Regisseur, etc.  
 Darsteller: Hauptdarsteller, Nebendarsteller, etc.

Filmproduktionsfirma Produktionsbüro Anschrift Produktionsbüro 11111 Stadt Tel: 0123456789 Fax: 012345678910 Mail: film@firmenname.de	<b>MUSTERFILM</b>	Produzenten: Produzent 1 Produzent 2 Regie: Regisseur Kamera: Kameramann Szenografie: Szenograf Kostüm: Kostümbildner Produktionsleitung: Produktionsleiter
<b>TAGESDISPO 3. DREHTAG</b> <b>Freitag, 14. August 2009</b>		

Wetter: Temp. 21 Grad / Heiter, SA 05:55, SU 20:27, Regenwahrsch. 20%

<b>Motiv1:</b>	<b>Basis:</b>	<b>Arbeitsbeginn am Set</b>	
<b>Adresse Motiv 1</b>	<b>Adresse der Basis</b>	Set-AL:	06:30
		Regie:	07:30
		Kamera:	07:00
		Licht:	07:00
		Bühne:	07:00
		Ausstattung:	07:00
		Ton:	07:20
		Garderobe:	07:00
		Maske:	07:00
		Catering:	06:50
		Stellprobe:	
		Probe:	08:20
		Drehbeginn:	08:50
		Mittagspause:	13:00-13:30
		Set-Handy: 012345678911 (Aufnahmeleiter)	
Personen am Set	Team: 26	Darsteller: 5	Komparsen: 13

Bild	Motiv	Licht	Stopp	Rollen	Synopsis	Sonstiges	Komparsen
33/ 2	Motiv 1	I / T	0:30	6,7,8	Inhalt der Szene	Stuntauto	13
74	Motiv 1	I / T	2:15	5,6,7,8,15	Inhalt der Szene	Hunde	-

Darsteller	Rolle (Rollen Nr.)	Ort	Am Set	Kostüm	Maske	Probe/ Drehfertig
Darsteller 1	Sören (5)	Adresse	09:00	09:10	09:30	09:50/ 10:10
Darsteller 2	Rüdiger (6)	Adresse	07:00	07:40	07:00	08:20/ 08:50
Darsteller 3	Flo (7)	Adresse	07:00	08:00	07:00	08:20/ 08:50
Darsteller 4	Georg (8)	Adresse	07:00	07:10	07:40	08:20/ 08:50
Darsteller 5	Polizist (15)	Adresse	08:00	08:40	08:10	09:50/ 10:10

**FAHRDISPO**

Fahrer	Fahrzeug	Person	Abh.	Von wo?	Wohin?
Fahrer 1 012345678915	PKW	1. Darsteller 1	06:10	Adresse	Motiv 1
		2. Darsteller 2	06:30	Adresse	Motiv 1
		3. Darsteller 3	06:40	Adresse	Motiv 1
		4. Darsteller 4	07:00	Adresse	Motiv 1
		5. Darsteller 5	08:30	Adresse	Motiv 1
Fahrer 2 0177 23 55 032	Transporter(5)	Abholung zweite Kamera	08:00	Adresse	Motiv 1

WICHTIG:	
Parken Technik	Vor dem Motiv auf Einweisung der Set-AL achten!
Strom Technik	1 x 16er Anschluss im Erdgeschoss, sonst nur Schuko, ein Aggregat auf dem Hof
Maske	Im Motiv
Garderobe	Im Motiv
Toiletten	Im Motiv
Aufenthalt	Im Motiv
Set-AL	Bitte Masken- Kostümräume, sowie Aufenthaltsräume einrichten, danke
Filmmaterial	Nach Drehschluss ins Büro! Sicherungskopie im Büro
Tonmaterial	Nach Drehschluss ins Büro!
Krankenhaus	Adresse nächstes Krankenhaus; <b>Notruf: 112</b>
Zusatz Personal	Keine Besonderheiten
An- und Abreisen	Darsteller 1 (Anreise)
Sonstiges	<b>Absolutes Rauchverbot im SET!!!!</b>

Vordispo für Drehtag 4 - Montag, den 17.08.2009						Arbeitsbeginn	22:00
<b>Motiv1:</b> <b>Motivbezeichnung</b> Adresse Motiv 1  <b>Motiv2:</b> <b>Motivbezeichnung</b> Adresse Motiv 2						Drehbeginn	01:30
						Mittag ca.	04:30
						Drehschluss	09:00
Bild	Motiv	Licht	Stopp	Rollen	Synopsis	Sonstiges	Komparsen
62 B	Motiv 1	1 / Mo	0:25	6,7,8	Inhalt der Szene		-
55	Motiv 2	1 / Mo	1:50	6,7,8	Inhalt der Szene	2. Kamera SFX Feuer	6

*Anlage 11:* Beispiel Drehplan (Ausschnitt)

Scheduled					
<b>FILMTITELFILMTITELFILMTITEL Drehplan vom 04.09.07</b>					
<b>41</b>	Day: 4 VS: 0:40	EXT Day	Motivname Inhalt der Szene	1 4/8 pgs	1, 2
<b>40</b>	Day: 4 VS: 1:40	EXT Day	Motivname Inhalt der Szene	1 1/8 pgs	1, 2, 17
<b>End of Day 1 -- Montag, 3. September 2007 -- 2 5/8 pgs</b>					
<b>3 T3</b>	Day: 1 VS: 0:45	INT Eveni	Motivname Inhalt der Szene	4/8 pgs	6, 7, 8
<b>31T2</b>	Day: 3 VS: 0:30	EXT Day	Motivname Inhalt der Szene	3/8 pgs	4
<b>72T1</b>	Day: 6 VS: 0:30	EXT Day	Motivname Inhalt der Szene	2/8 pgs	1, 4, 6, 7, 10 VFX: Greenscreen
<b>End of Day 2 -- Dienstag, 4. September 2007 -- 1 1/8 pgs</b>					
<b>T65</b>	Day: 6 VS: 2:20	EXT Morni	Motivname Inhalt der Szene	1 5/8 pgs	6, 7, 8, 19 Vehicles: Eiswagen SFX: Windmaschine VFX: Greenscreen
<b>End of Day 3 -- Mittwoch, 5. September 2007 -- 1 5/8 pgs</b>					
<b>R65</b>	Day: 6 VS: 0:40	EXT Morni	Motivname Inhalt der Szene	1 5/8 pgs	6, 7, 8 SFX: Windmaschine VFX: Greenscreen
<b>70</b>	Day: 6 VS: 3:10	EXT Day	Motivname Inhalt der Szene	1 4/8 pgs	4, 6, 7, 10 Vehicles: PKW F.+C. SFX: Windmaschine VFX: Greenscreen
<b>End of Day 4 -- Donnerstag, 6. September 2007 -- 3 1/8 pgs</b>					
<b>58A</b>	Day: 6 VS: 0:10	EXT Morni	Motivname Inhalt der Szene	1/8 pgs	10 SFX: Windmaschine VFX: Greenscreen
<b>68</b>	Day: 6 VS: 0:15	EXT Day	Motivname Inhalt der Szene	1/8 pgs	11 SFX: Windmaschine VFX: Greenscreen
<b>22</b>	Day: 2 VS: 0:45	INT Eveni	Motivname Inhalt der Szene	1 3/8 pgs	1, 13 Vehicles: Taxi VFX: Greenscreen
<b>End of Day 5 -- Freitag, 7. September 2007 -- 1 5/8 pgs</b>					
<b>Samstag 08.September</b>			<b>Drehfrei</b>		
<b>Sonntag 09.September</b>			<b>Drehfrei</b>		

**Erklärung der Selbständigen Arbeit**

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Alle Teile, die wörtlich oder sinngemäß einer Veröffentlichung entstammen, sind als solche kenntlich gemacht.

Die Arbeit wurde noch nicht veröffentlicht oder einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Mittweida, den 31. August 2009

---

Ort und Datum

---

Unterschrift des Verfassers